

ENERO 1993

N.º 9

LOS **Super** juegos

225
pesetas

EL AÑO DE LOS SIMPSONS



- **BATMAN REGRESA A MEGA DRIVE**
- **MARIO SACA EL CARNE DE CONDUCIR (SUPER NINTENDO)**
- **MAPA DE ROGER RABBIT PARA GAME BOY**
- **TODOS LOS TRUCOS DE MONKEY ISLAND**

• **KIM BASINGER EN EL ORDENADOR**



GAME NO HAY NADA

BASICA



17.600 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR y el videojuego
COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR, adaptador de corrien-
te y el videojuego SONIC.

GEAR MAS COMPLETO



La Consola portátil más
alucinante que existe, ahora puede ser tuya
comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que
mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!
Además la puedes convertir en TV con un sencillo
adaptador.
No hay nada más completo.

Convertible en TV

SEGA

SUMARIO

Nº 9 - ENERO - 1993 - 225 ptas

NOTICIAS

8

Toda la información que necesitan los lectores de SUPER JUEGOS para estar al día de los eventos y novedades que circulan por este mundo de los videojuegos.

BAZAR INFORMATICO

10

Los productos más interesantes puestos a la venta ya están a tu alcance.

TELEVISION

12



El concurso sigue. Participa en este interesante programa de actualidad con solera en Antena 3, y no te pierdas las pistas de las pantallas misteriosas.

CONSOLAS

16

Analizamos: Bart's Nightmare, Bart's vs World, Megalomanía, Evander's Holyfield, Sneaky Snakes, LHX Attack Chopper, Knight Rider, Trivial Pursuit, Fighting Simulator, Star Saver, Road Blaster, Mighty Bomb Jack, Joe and Mac: Caveman Ninja, Crüe Ball, Darius Twin, Super Fantasy Zone, Operation Wolf, Top Gear, Kirby's Dream Land, Bio Hazard, Speedball 2, Batman Returns, Spiderman, WWF2, Dragons Lair, Popils, New Zealand History, 4 in 1, Double Dragon III y Super Mario Kart.



HIT CONSOLAS

94

Los títulos más vendidos para todas las consolas de videojuegos.

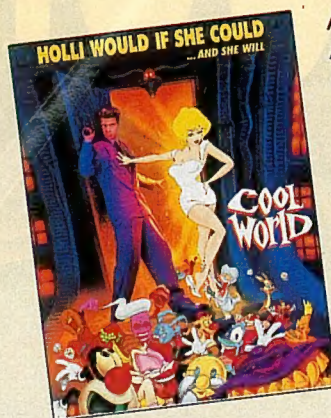
TU ME CUENTAS

96

Escríbenos tus inquietudes, qué juegos te gustan, cuales te resultan más difíciles o tu opinión sobre las últimas novedades.

ORDENADORES

100



Analizamos: Cool World, Alone in the Dark, Robocop 3, Premiere, Laser Squad, Doodle Bug, Perfect General, Steel Empire, Goblins 2, Joe and Mac: Caveman Ninja, Bill's Tomato Game, Liverpool, Indiana Jones in the Fate of Atlantis Arcade Game y Pacific Islands.

CARGADORES

130

Los mejores listados en basic para obtener ventajas en los juego más difíciles.

CONSEJOS Y TRUCOS

132

Busca en estas páginas de SUPER JUEGOS los mejores trucos y soluciona todas tus dudas.

HITS ORDENADORES

133

Los éxitos del mes en el apartado de programas para PC, Amiga y Atari ST.

JUEGA CON VENTAJA

134



Todos los secretos del Monkey Island al descubierto. Rescata a la gobernadora de las malvadas manos del fantasma Le Chuck..

TECNOLOGIA

138

Los avances tecnológicos permiten la introducción de revolucionarios cambios en el cine, experimenta nuevas emociones con Showscan, un sistema que te hará sentir las películas como si fueses el mismísimo protagonista.

TU MUNDO

142

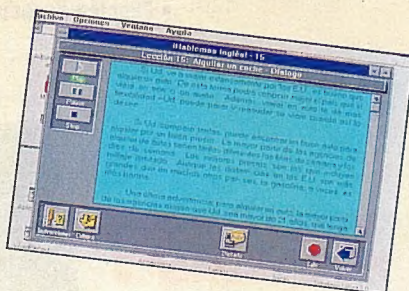


Prepárate para descubrir los secretos de la naturaleza y comenzar una apasionante aventura, pero antes infórmate en esta sección de los accesorios que te serán de gran ayuda.

EDUCACION

144

El inglés es uno de los idiomas más extendidos y más importantes. Para su aprendizaje hay disponible un amplio abanico de programas de gran calidad para los ordenadores.



DALE MARCHA

148

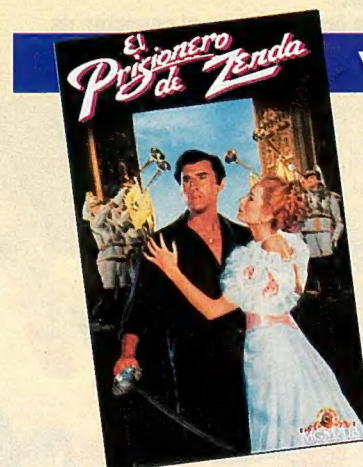


Entrevistamos a Mikel Erentxun y Diego Vasallo, miembros del grupo musical Duncan Dhu.

CINE



"Los fisgones", "Drácula", "El guardaespaldas" y "Ellas dan el golpe", las películas más novedosas de este mes.



VIDEO

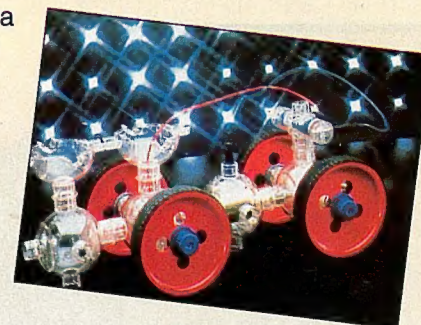
156

En esta sección dedicada a los interesados por los vídeos, te ofrecemos este mes: Los caballeros del rey Arturo, Excalibur o Mi chica, entre otras.

SOBRE LA MESA

158

Ideas y sugerencias para pasar ratos inolvidables y divertidos en torno a distintos tipos de entretenimientos caseros. Como el modelismo naval, el laboratorio de química y física o la construcción de casas en miniatura.



LIBROS

160

Leer también es divertido, este mes: "El loco libro de las brujas", "Sensación de vivir Beverly Hills 90210" y "Los burros en la carretera" son los títulos que te ofrecemos.

HOROSCOPO

162

MAPA DE ROGER RABBIT 2

Joyplus

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy -SV 907-

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente. Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido. Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Carry Pouch -SV 905-

Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®. Incluye cinta para su transporte al hombro. Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.



Handy Power Kit -SV 900-

Cargador rápido que incluye adaptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.

Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.

Handy Power I Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas. Fabricado con material resistente a los golpes.

-SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.

2 horas de juego con Game Gear®.

-SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.

4 horas de juego con Game Gear®.



© Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.

© Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

LOS **super** juegos DEL MES

Enero 1993. Núm. 9

Es una publicación del



Presidente: **Antonio Asensio**
 Vicepresidente: **José Luis Erviti**
 Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
 Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**

Director General: **Francisco Javier López López**
 Director General de Publicaciones: **Enrique Arias Vega**
 Director General de Publicidad: **José Luis Sangil**
 Director de Expansión: **Ángel Berbés**
 Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Álvarez**

Director editorial: **Ángel Salmador**
 Director: **Pedro de Frutos**
 Director de arte: **Miguel Montero**
 Redactor Jefe: **Luis Jorge**
 Redacción y colaboradores: **Susana Villalba, Alonso de Viana-Cárdenas, Carlos Yuste, Antonio J. Martínez, Andrés García, Alberto Pascual, Tomás Tejón, Antonio G. Greppi, Johnny Mariani (Londres), Raúl Martín de Mingo (portada), Vicente González (fotografía).**
 Edición: **José María Sotillos**
 Maquetación: **Belén Díez España, Tomás J. Pérez**
 Dirección postal: C/ O'Donnell 13-1º. 28009 Madrid
 Teléfono: (91) 577 80 44. Fax: (91) 577 89 08

Edita: **EDICIONES MENSUALES S.A.**
 Director-Gerente: **Alfredo Valiente**

ADMINISTRACION, PUBLICIDAD Y SERVICIOS COMERCIALES:

O'Donnell 12, 4º. 28009 Madrid
 Teléfono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Josefina Agüero
Director de Publicidad: Benito Mateos
Jefes de Publicidad: Lorena Martínez y Marisa Laguna
Zona Centro: Mar Villanueva
Coordinación de Publicidad: Marina Lara
Producción Gráfica: Angel Aranda

SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
 Teléfono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

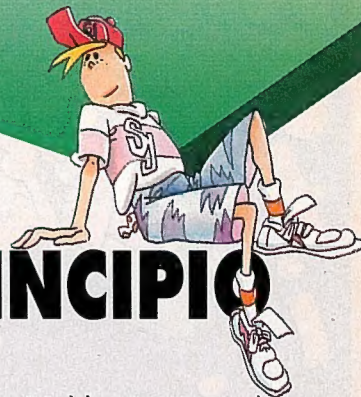
Fotomecánica: Servigrafint. C/ Sebastián Gómez, 5.
 28045 Madrid.

Impresión y encuadernación: Lerner Printing.
 Depósito legal: M-6877-1989

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Londres, 2-4.
 1º. 4 escl. A. 08029 Barcelona. Teléfono: (93) 423 31 91.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 225 pesetas
 (incluido transporte)
 Depósito legal: B-17.209-92

1993: SOLO EL PRINCIPIO



Terminó un año que, como todos, ha tenido sus cosas buenas y sus cosas malas. En España estuvo marcado por el éxito olímpico, el alto nivel organizativo de la Expo y porque hemos visto a Madrid convertida en la Capital Cultural Europea. El año 1992 fue bisiesto y, si hacemos caso a la superstición, malo por naturaleza. En vísperas de Xacobeo y Cartuja 93, no nos ha rodado tan mal, y SUPER JUEGOS entra en 1993 con la confianza de mantener el buen pie del pasado mes, en el que se batieron las marcas de venta de ejemplares de la revista.

La apuesta de SUPER JUEGOS para este el futuro próximo, ahora que nos acercamos al primer aniversario, consiste en profundizar más en los juegos y en ofreceros más datos de interés en cada programa. Para ello, trabajaremos de la mano con nuestro espacio hermano de Antena 3 Televisión.

Como somos bastante ambiciosos, queremos abarcarlo todo. Así, en nuestra portada aparece el mundo contra el que se enfrenta Bart Simpson, como una especie de representación gráfica de la que es nuestra apuesta. Este 1993 que ahora comenzamos puede que sea el de los Simpsons - con presencia en casi todas las consolas- pero, a buen seguro, será el de SUPER JUEGOS.

La animación es parte sustancial en los videojuegos, y no podemos sustraernos a la sensación que nos embarga desde que conocimos la aparición de Kim Basinger digitalizada. Ya la tenemos con nosotros, y estamos de enhorabuena.

Los héroes también empiezan con buen pie. Batman aparece en el sistema **Sega** con su segunda aventura, la del Pingüino y en esa misma situación, pero el **Super Nintendo**, lo hace Spiderman. En esta misma consola Mario coge el coche, y debuta Dirk El Osado, personaje principal de DRAGON'S LAIR y sus combates medievales. Al tiempo, la segunda entrega de WWF está servida en **Game Boy**.

Para nosotros, con estos atractivos, que se complementan en ordenadores con juegos de primera línea, como ALONE IN THE DARK, WEEN y GOBLIINS II, no hay cuesta de enero. Mucho menos, para los usuarios de **Game Boy**. Por primera vez, aparece un mapa en nuestra revista para uno de sus juegos, y esto es sólo el principio.

Super Joy

Noticias



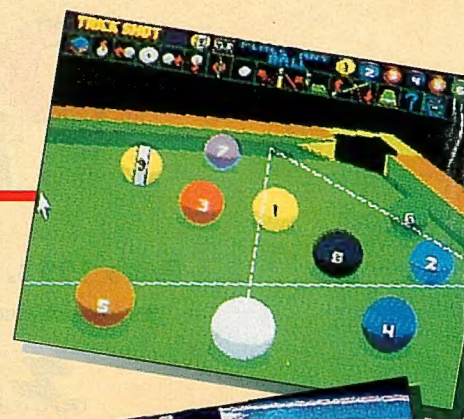
Soldado universal y consolero

Ballistic ha anunciado el lanzamiento de un juego basado en la película **SOLDADO UNIVERSAL** para la consola de 16 bits **MEGA DRIVE** y para la portátil **GAME BOY**. La versión para **Sega** presenta más

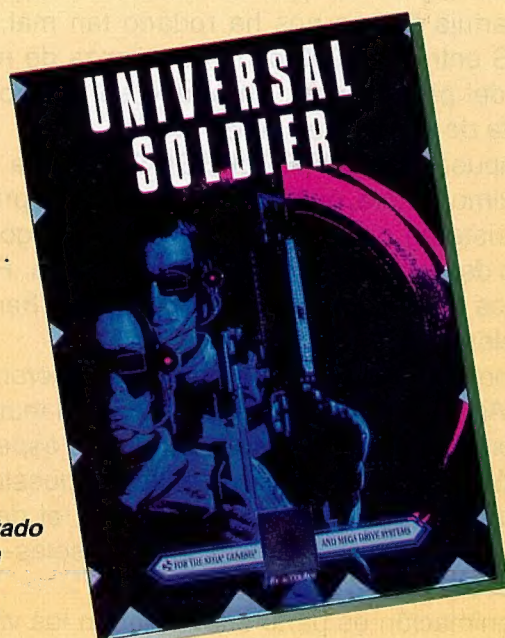
de 2.000 pantallas y 40 piezas de música; y 1.300 pantallas y 12 temas en el caso de la **GAME BOY**. El programa incluye además voces e imágenes digitalizadas del film que protagoniza Jean-Claude Van Damme.

Billar por ordenador

Archer Maclean's pool ofrece tres modalidades de juego, la inglesa y dos versiones del billar americano, donde podrás ver el efecto de la bola antes de tocarla. Puedes competir con un colega o enfrentarte a uno de los 20 oponentes que te proporciona el programa y que están controlados por el ordenador. Podrás adquirirlo próximamente en versión para **AMIGA**, **ATARI ST** y **PC**.



Con el programa **Archer Maclean's pool** podrás tener en casa una auténtica mesa de billar.



Vive las atractivas aventuras que has disfrutado en cine con "Soldado Universal".

Opticos regrabables

El futuro ya está aquí y **Sony** ha apostado de lleno por él. Se trata de los discos ópticos regrabables, que poseen una capacidad de almacenamiento muy superior a la conseguida hasta ahora en los soportes magnéticos. La versión en 3'5 pulgadas pueden cargar hasta 128 Mb por cada cara, que se amplían a 325 Mb en el caso de los de 5'25 pulgadas. La velocidad de transferencia de datos se realiza con una cadencia de 3.625 Kb por segundo.





Superman no ha muerto

Superman sigue vivo en los videojuegos, de la mano de **Virgin** cuando, una vez más, el mundo se encuentra en peligro y el superhombre tiene que rescatar a todos los niños y destruir al enemigo. Para ello no dudará en utilizar su capacidad de vuelo, los superpuñetazos y la visión mediante rayos X. El programa estará disponible próximamente para la consola **MASTER**

SYSTEM de Sega y **GAME BOY**, pero para **MEGA DRIVE** se hará esperar todavía un poco.

Tus datos en CD ROM

Logitech crea tu disco para **CD-ROM** personal, con todos los datos que desees hasta un total de 600 Mb por 34.900 ptas. Para conseguirlo no tienes más que crear un *back up* de tu ordenador y en 24 horas tendrás disponible el disco que más usarás a partir de entonces.



*Todos tus datos
ocuparán
menos espacio
en CD-ROM.*

AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADVIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50

ERBE SOFTWARE, S.A.

B in A for Z

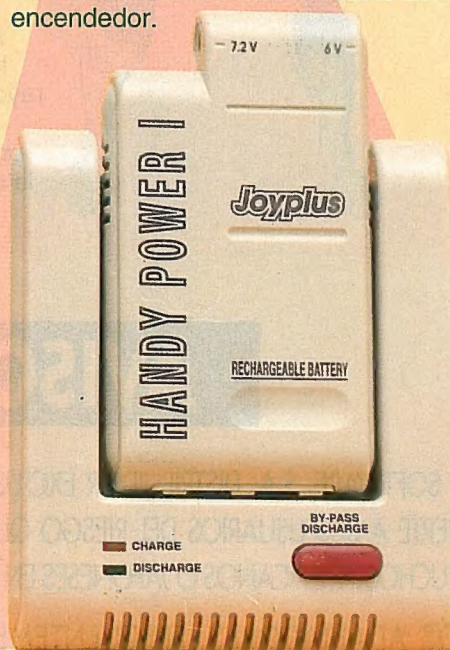


Más portátil

Esta pequeña pero útil bolsa es capaz de transportar con toda seguridad: una batería adaptable al compartimento destinado a las pilas de la consola, que permite jugar hasta siete horas; la portátil **GAME BOY** de Nintendo; sus cables opcionales y seis juegos, además cumple el mismo servicio con la **GAME GEAR** de Sega

Autonomía versátil

El **HANDY POWER KIT** puede alimentar tanto a la **GAME BOY** como a la **GAME GEAR** en casa, conectado a la red doméstica mediante adaptador, como en la calle, gracias a la batería recargable de níquel-cadmio que integra. El cargador tiene una entrada para la fuente de alimentación de 12 V. lo que permite utilizarlo también en el automóvil enchufado a la toma de corriente del encendedor.



Más jugadores para la NES

Hasta cuatro amigos pueden utilizar ahora tu consola NES de 8 bits mediante el **NES FOUR SCORE**. Se trata de un "ladrón" que multiplica por dos las tomas de señal de los pad de la consola. Tiene posibilidad de juego con o sin turbo tanto para los controles A como B, y se pueden seleccionar 2 ó 4 jugadores.



má

A

ti

R

co



Un joystick en acción

El nuevo Joystick de **Spectra Video** está especialmente diseñado para juegos de acción. Posee cuatro botones de disparo, de los que dos son superrápidos. Por su parte, el mango es capaz de aguantar la mayor de las tensiones gracias a sus seis robustos microswitches. Está disponible para **AMIGA, ATARI ST, COMMODORE 64, SEGA, NINTENDO** y **PC**.

Color portátil

Compac se ha convertido en uno de los pioneros en lo que a ordenadores portátiles con pantalla en color se refiere. Su **CONTURA 3/25C** monta 4 Mb de RAM de serie, ampliables hasta 12 Mb y 120 Mb en disco duro. Este equipo, que opera a una velocidad de 25 MHz, permite visionar simultáneamente la misma imagen en su display y en otros monitores, lo que facilita labores docentes o de presentación.



estos

son los Ganadores

DE LOS 100

VIDEOS

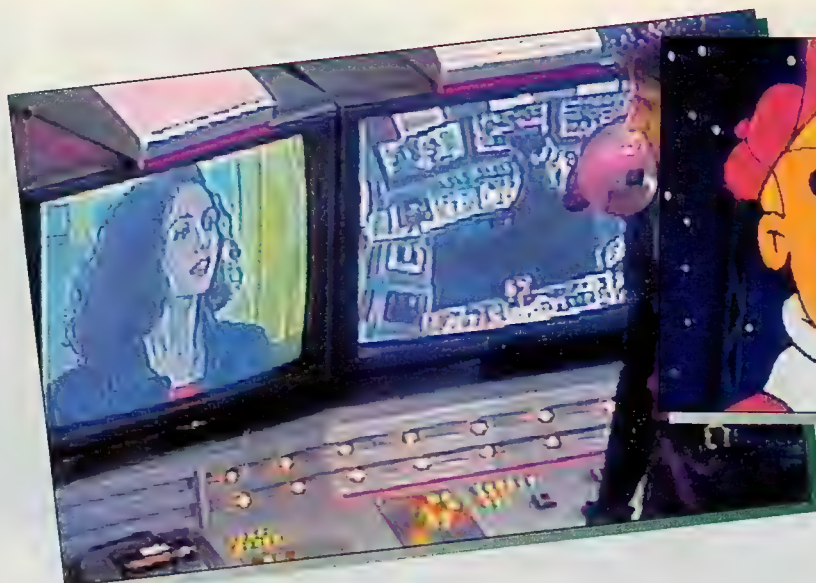
• J. Ignacio Navarro (Las Palmas) • J. Carlos González (Madrid) • Javier Rodríguez (Barcelona) • M^a del Pilar Gómez (Huelva) • Javier Fernández (Asturias) • Iván Pérez (Madrid) • Víctor de Pedro (Madrid) • Felipe Izquierdo (Madrid) • Josep Caramés (Barcelona) • M^a Reyes Barea (Toledo) • Guillermo Castro (Jaén) • L. Roger de la Vega (Barcelona) • J. Antonio Lorenzo (Madrid) • David Navarro (Madrid) • Manuel Vilchez (Murcia) • Daniel Almonacid (Barcelona) • J. Luis Pérez (Madrid) • Alberto Maján (Madrid) • Antonio Hernández (Valencia) • A. Javier Ruiz (Granada) • J. José Ruesca (Asturias) • Julio García (Madrid) • Carlos Monlleó (Valencia) • Antares Ruiz (Castellón) • Verónica René (Lerida) • P. Angel González (Alicante) • J. Ignacio Esteve (Alicante) • Santiago Díaz (Tarragona) • Yolanda García (Barcelona) • Marta Jovani (Castellón) • Luis Domínguez (Valencia) • Ignacio Estrada (Madrid) • J. Ramón García (Sevilla) • Sergio Galán (Madrid) • Carlos Seco (Madrid) • Marcos Feijoo (Vizcaya) • Antonio López (Barcelona) • Antonio Rodríguez (Barcelona) • Jorge González (Asturias) • P. Francisco Sánchez (Cádiz) • Mónica Igeldo (Guipuzcoa) • Enrique López (Gerona) • Augusto Alvarez (Málaga) • Oscar García (Madrid) • Angel L. Laguna (Madrid) • Ruben Cano (Madrid) • Josep I. Riuz (Barcelona) • David Chinchilla (Barcelona) • Ernesto Blas (Madrid) • Juan Graells (Barcelona) • M^a Luisa Jurado (Jaén) • J. Alberto Rirscors (Madrid) • F. Javier Duque (Madrid) • I. Javier Ambrosio (Madrid) • Guiomar Sánchez (Cantabria) • Javier Pastor (Valencia) • Yolanda Sánchez (Madrid) • Sergio Pérez (Tenerife) • Pablo Gálvez (Sevilla) • César Guzmán (León) • J. Luis Berches (Madrid) • Joan Simó (Lérida) • Sergio Núñez (Barcelona) • Alejandro Barbero (Cáceres) • Sergio Lorenzo (Valladolid) • David Segura (Madrid) • Elena Alvarez (Madrid) • Leticia Hermida (Madrid) • M^a Isabel Vinaches (Alicante) • Raúl Iglesias (Barcelona) • J. Ramón Rodríguez (Madrid) • Ignacio Sarabia (Murcia) • Manuel López (Madrid) • Angel Bermejo (Valencia) • Javier López (Barcelona) • Alberto Camacho (Madrid)



LA RESPUESTA CORRECTA ES
"SOLO EN CASA 2"



QUE LA MARCHIN

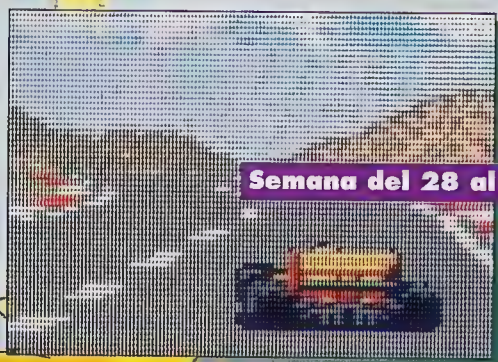


*Nuestro querido
Super Joy no podía
faltar en la tele.*

*Ixma-L y Diana
se encargan de
contarnos las
novedades de
cada programa.*

A sí continúa nuestro concurso en Antena 3 Televisión. Con mucha energía, para solaz y regodeo de los consoleros seguidores del programa, que ya son legión. Diana y el cyborg replicante trigital Ixma-L siguen presentando cada semana noticias, novedades de consolas y videojuegos y, naturalmente, las diversas pruebas a las que se someten los alumnos participantes, que ya han conseguido buenos premios.

LAS PANTALLAS



Semana del 28 al 1



Semana del 4 al 8

Semana del 11 al



ERGIA OS ACOMPAÑE

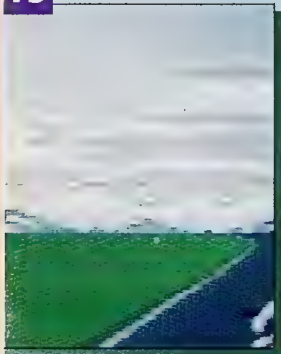
Hasta el momento, la clasificación de colegios la encabeza el Inmaculado Corazón de María de Valencia, que cuenta con 300 puntos. Le pisan los talones, muy de cerca, y empatados con 280 puntos el colegio Joaquín María López de Alicante y el Astrana Marín de Cuenca. 260 es la cantidad obtenida por el Colegio Nacional Balconcillo de Guadalajara, que ocupa el tercer lugar.

El premio que se otorga a quien logre contestar la Superpregunta es de un millón de pesetas, y el Súper Juego de Antena 3 ya ha repartido varios. Para los más listos o los que han tenido más suerte, ya que de ambos elementos se compone la prueba final de nuestro espacio hermano. Los colegios millonarios -en material escolar- son, por ahora, el Eresma de Segovia, el Astrana Marín de Cuenca, Los Angeles de Getafe y el Inmaculado Corazón de María de Valencia. Y, naturalmente, no hay que perderse el micro espacio diario que de lunes a jueves presenta Ixma-L y en el que está incluido el concurso "Adivina a qué jugamos", del cual os ofrecemos la quinta y misteriosa pantalla. ¡Ah!, y no olvidéis a los malvados chunquis, que pueden hacer de las suyas. ▲



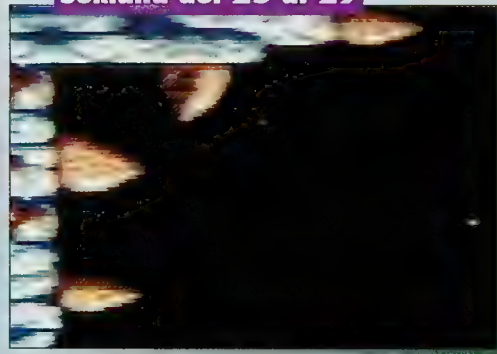
Ixma-L posee un vehículo de altísima tecnología. Todo un turbo intercooler

15



Semana del 18 al 22

Semana del 25 al 29



Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de
EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores,
efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolls simultáneos,
chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.

Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS **Nintendo®**

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu
SUPER NINTENDO que Mario.
SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD.
Juntos a un precio nunca visto. Descubre
96 fantásticos mundos en su última y más
divertida aventura.

22.990 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.



NUEVO
SUPER PACK



Nunca antes has visto nada igual.
SUPER NINTENDO más los dos juegos que
encabezan la lista de éxitos en el mundo
entero, a un precio super.

SUPER MARIO WORLD, con Mario
superándose a sí mismo.
STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de
auténtica acción en un solo cartucho
jalucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO
podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



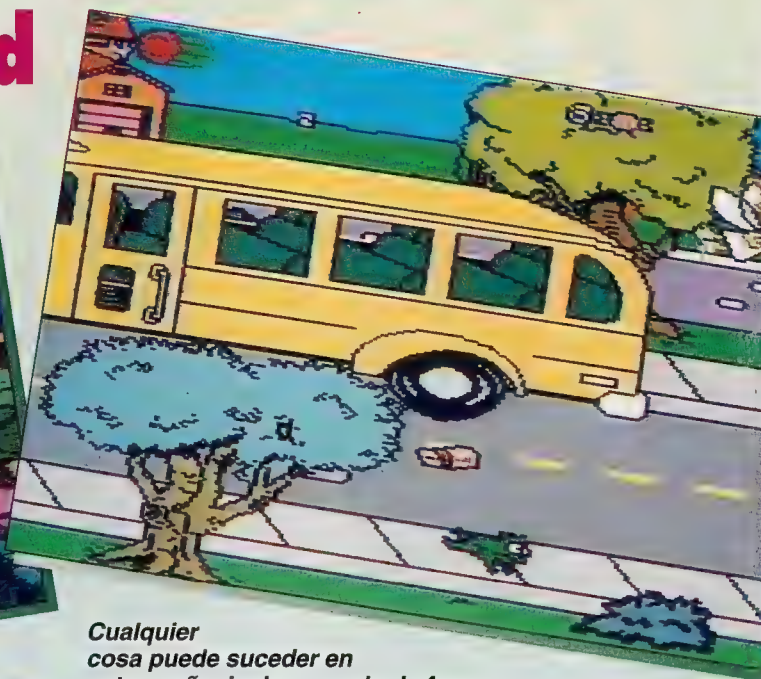
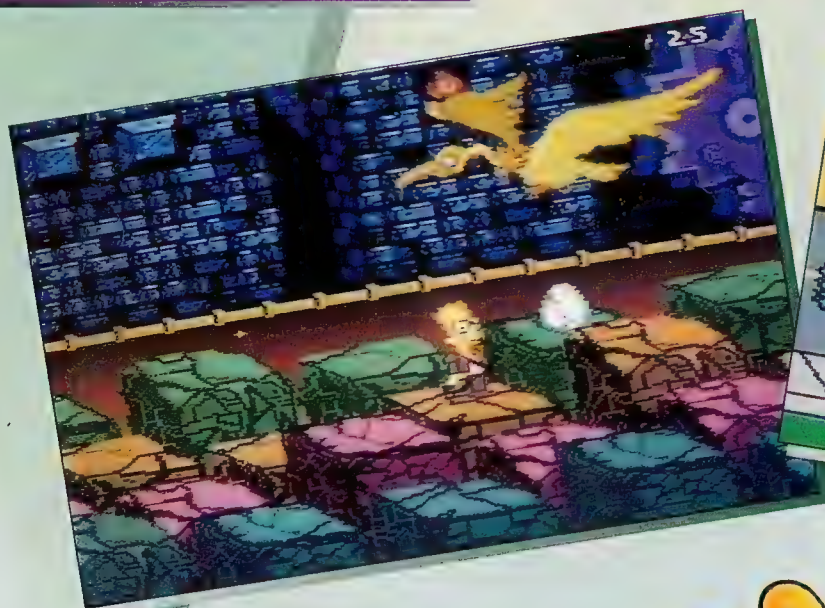
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



**THE SIMPSONS:
BART'S NIGHTMARE**

**Te dije que no leyeras
a Freud**

Super Nintendo: arcade-aventura



Cualquier cosa puede suceder en este sueño, incluso perder la forma humana y convertirse en un repugnante sapo.

Otra vez vamos a poder disfrutar de la compañía de la familia más simpática de la televisión: los Simpson. En esta ocasión van a ser los usuarios de la consola Super Nintendo quienes viajarán hasta Springfield para vivir una aventura, en la que el travieso Bart es el protagonista principal.

El joven Simpson ha jurado que terminará todos sus deberes, aunque tenga que estar toda la noche en vela. Sin embargo, a los cinco minutos se queda dormido sobre la mesa y es entonces cuando entra en un mundo de pesadilla, donde sus más espantosos pensamientos se van a volver realidad. En un determinado momento, la ventana se abre de par en par y los deberes de Bart se escapan por la ven-

tana. La única posibilidad que tiene para salir del sueño consiste en recuperar las nueve páginas que lo componen, repartidas por los seis mundos que Bart puede visitar. El juego comien-



za en el Mundo del Viento, donde el aire sopla con una fuerza descomunal y arrastra todo tipo de artefactos, que harán peligrar la integridad física de nuestro héroe.

Objetos como peces de tres ojos, pelotas de baloncesto, televisiones y las cosas más inverosímiles tiene que esquivar nuestro héroe si quiere lograr su propósito.

Este deberá saltar por encima de los buzones para conseguir bonos, botes de soda para eructar, proyectiles en forma de pipas de sandía e incluso globos de chicle. Hay que evitar a toda costa que la hermana de Bart -que ha tomado la

forma de un hada- le convierta en sapo. Si pierde su forma humana, no la recobrará hasta recibir un beso de su abuela, transformada en una apacible anciana.

Si nuestro inquieto amigo consigue escapar del Mundo del viento, llegará a las puertas de los otros mundos. Allí se encontrará con dos entradas que le llevarán a unos lugares muy diferentes entre sí.

En el Mundo de Bartzilla, nuestro protagonista se ha convertido en un mutante -mezcla de Bart y el monstruo Godzilla- que asola la ciudad de Springfield. Este impresionante monstruo respira bolas de fuego y sus ojos disparan mortales rayos láser.

En este nivel son dos las páginas que se necesitan para abandonar el mundo.

El Templo de Maggie se encuentra en lo más profundo del bosque de Springfield y hasta allí llegará Bart, convertido ahora en



Bartman no es el único habitante de Springfield que posee la facultad de volar.



El gato y el ratón también intentarán acabar con el más pequeño de los Simpson.

Consigue las nueve páginas de los deberes antes de que Bart pueda despertarse

una réplica del inefable Indiana Jones. El famoso cazador de las preciadas hojas de deberes afronta todo tipo de riesgos. Las piedras del suelo del templo pueden caerse en cualquier momento.

El siguiente mundo tiene como protagonista a un superhéroe: Bartman.

Este posee un tirachinas atómico como único arma para enfrentarse a los enemigos más terribles y sorprendentes que te puedas imaginar. El hombre volador tendrá que eliminar los misiles y los molestos aviones de papel de su camino. Deberá utilizar su habilidad en el vuelo para evitar los truenos y las nubes de gas radioactivo. Estate atento, pues un simpático amigo te lanzará de vez en cuando un artificio desde una alfombra voladora. No dudes en capturarlo al vuelo, no te arrepentirás.

Cada vez que en esta fase aparezca un enemigo nuevo, se situará en pantalla un medidor de la energía de nuestros adversarios, de forma que podamos apreciar cuánta energía les queda. Utiliza tus superpoderes con ellos. No parecen muy peligrosos, pero no te los tomes a la ligera. El estrafalario elefante rosa te producirá alguna que otra carcajada, pero no te fíes. Posee el arma más extraordinaria que jamás hayas podido ver.

Como el gato y el ratón

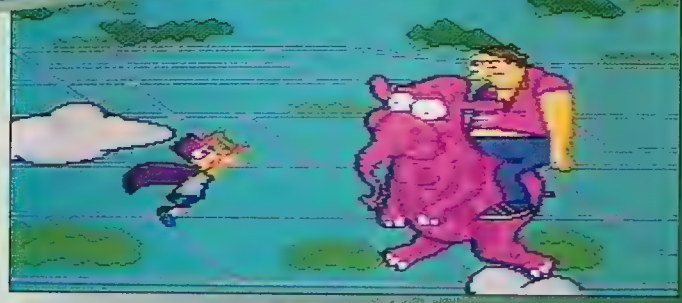
En el quinto mundo hay un pequeño homenaje a los encantadores personajes del cómic, Itchy y Scratchy. No te darán ningún tipo de respiro y te atacarán con saña. Disponen de cuchillos, bazookas y lanzallamas, mientras que Bart sólo podrá defenderse con un rústico mazo. Si



Super Nintendo: arcade-aventura

consigue sobrevivir a sus primeros ataques, es posible que encuentre más armas por la habitación. El último mundo posee una gran originalidad, pues Bart va a encontrarse en el interior de su propia sangre. Las páginas se encuentran protegidas por un campo de fuerza circular, que sólo puede ser eliminado al ponerse en contacto varias veces con el muñeco de la sonrisa. Además, hay dos tipos de virus letales que sólo pueden ser destruidos si se hinchan hasta que estallen.

Uno de los enemigos que surcan los cielos tiene un aspecto bastante cómico, pero conviene no fiarse demasiado.



Solamente en un sueño se podría imaginar un viaje tan extraordinario como éste.

En un sueño todo es posible. Bart se convertirá en un superhéroe, en un monstruo, incluso en un sapo

La dificultad de este cartucho radica en conseguir las nueve páginas de los deberes antes de que Bart se despierte. Por ello es muy importante capturar todas las zetas posibles, para conseguir que finalice con éxito su extraordinaria aventura antes de que pueda despertarse. **BART'S NIGHTMARE** es un original juego con extraordinarios y divertidos gráficos que te engancharán a la consola desde el principio. Por si fuera poca la presencia del clan Simpson para aficionarte a este juego, la complejidad y diversidad de las pantallas consigue que el interés no decaiga en ningún momento. ▲

ANDRES GARCIA

Para sacar ventaja

Cuando te queden pocas zetas, tendrás que crear el medidor. Las dos siguientes zetas que consigas actuarán como postes. Estos tendrán que estar suficientemente espaciadas para que quepa el medidor. En el Mundo del Viento salta sobre la cabeza de la estatua para obtener toneladas de puntos. Cada vez que saltes sobre el pez de tres ojos, conseguirás una almohada. Si lo haces tres veces, el premio será una vida extra. Conseguir tres almohadas suponen un nuevo cargamento de zetas. Si consigues un bote de soda, podrás eructar y limpiarás la pantalla de enemigos. Si saltas por encima de la pelota de baloncesto, aparecerá el monopatín; éste sólo puede llevarte hacia adelante o hacia atrás. Si disparas una pipa de sandía a la TV, tendrás una pequeña sorpresa.



**LOS QUE NO TENGAN
SUPER NINTENDO...
TENDRÁN QUE SEGUIR
SOÑANDO**



STREET FIGHTER II™

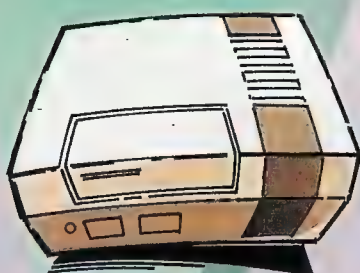
SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



NES: arcade

De nuevo participamos en otra simpática aventura de la ya legendaria familia Simpson. Todo comienza con un "chivatazo" que el pelota de Smithers le ha dado a su jefe, Mr. Montgomery Burns. Y ésta vez es cierto: los beneficios de la central nuclear que Mr. Burns gobierna desde hace años, han decrecido desde que Homer Simpson empezó a trabajar en ella.

BART VS. THE WORLD

Rencillas familiares alrededor del mundo



Para frenar la crisis, el malvado jefe Burns se ha propuesto aniquilar no sólo a su desastroso empleado Homer, sino también al resto de su familia. ¿Y qué mejor manera de encubrir sus planes, que regalarles desinteresadamente un tranquilo viaje alrededor del mundo?

Pero no sufráis porque el pequeño Bart Simpson, pese a su inocencia, ha sabido captar las verdaderas intenciones de Mr. Burns, y va a hacer uso de toda su astucia para erigirse en protector de los suyos.

Turismo en monopatín

Esta primera opción de juego que ofrece el cartucho está dividida

como siempre, en varios niveles, con la peculiaridad de que cada uno de ellos se desarrolla en lugares tan diferentes como China, Egipto, el Polo Norte o Hollywood. De cada uno de ellos se han elegido los escenarios más representativos, como pueden ser la Muralla China, las pirámides egipcias, los la-



En la máquina tragaperras intenta sacar tres figuras iguales para acumular dinero.



Guíate por la disposición de los números en la parte inferior de la pantalla. En el barco ten cuidado con los peligrosos orientales que Burns ha mandado para destruirte.



En el juego de las parejas escondidas se pone a prueba tu memoria fotográfica y, en muchas ocasiones, tu intuición.

gos helados, o simplemente el rodaje de una película. Por eso, mientras jugamos hacemos un poco de turismo, que nunca viene mal. La misión de nuestro travieso protagonista consiste en explorar todos los rincones de cada país para enfrentar-

Países de la aventura

Cuando quieras coger los diamantes del barco pirata, acumula antes *Krustys* coleccionables, o de lo contrario caerás al mar. En el juego de las parejas de cartas, apunta en una hoja de papel la situación de aquellas que ya has destapado. Así es imposible fallar. En el viaje de Bart por la Muralla China es muy difícil frenar el monopatín, por ello, calcula bien la distancia de salto. De lo contrario, la caída será peligrosa.

se con el jefe de cada uno de ellos al final de cada nivel. Estos seres malignos son familia de Burns que viven dispersos por distintos países del planeta, y han recibido claras instrucciones de destruir a todo aquel que se identifique con el apellido Simpson. Para ello, se han encubierto bajo nombres tan sutiles como *Fu Manchú Burns*, *Ramsés Burns*, *Eric Von Burns* o el abominable *Burns* de las nieves. La familia *Burns* es conocida históricamente por su maldad en casi todos los países del globo. Para facilitar su tarea, Bart Simpson cuenta con vidas, disparos y energía que son limitados, pero puede incrementar sus números recogiendo *Krustys* únicos o coleccionables, diamantes, zumo de uva, antifaces de *Bartman*... y toda una variada ga-

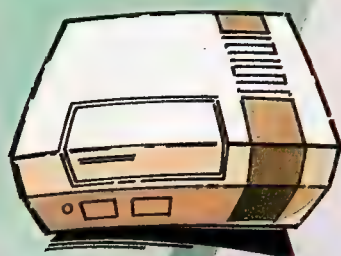
ma de *ítems* que le harán casi invencible en su intento.

Además del juego principal, el cartucho contiene una segunda opción que consiste en cinco entretenidos juegos de una sola pantalla. Entre ellos podemos encontrar puzzles deslizantes, máquinas tragaperras, parejas de cartas, iglúes que esconden *Krustys*, e incluso un pequeño Trivial Pursuit adaptado a la leyenda Simpson, en el que se pone a prueba tu conocimiento

sobre esta singular familia y sus peculiaridades.

La característica principal de éstos juegos de recreo es que, aunque en un principio pueden clasificarse dentro del género de azar, se resuelven fácilmente si pones empeño y atención en ello. Así, tienes la oportunidad de tomarte un pequeño intermedio entre uno y

La conocida rivalidad entre las familias Burns y Simpson se traslada a los más exóticos escenarios alrededor del mundo



NES: arcade

otro nivel, para descargarte de toda la tensión a la que los enviados de Mr. Burns han logrado someterte.

Confección de pantallas

Los gráficos del juego central son de gran calidad. Destaca el realismo con que ha sido diseñada la Gran Muralla China, por la que Bart se desliza en su clásico monopatín, que permite observar un efecto de *scroll* muy bien conseguido.

En general, la calidad de todos los gráficos dotan al juego de un realismo poco común en estos programas de esta consola de 8 bits.



tica riqueza cromática que define toda la gama de *juegos Simpson*. Si además tenemos en cuenta que pone a prueba nuestro ingenio y nuestra inteligencia estaremos ante un programa verdaderamente completo. Por ello, este es un cartucho muy recomendable para grandes y pequeños con el que podrán disfrutar juntos en sus horas de ocio.

Conducidos por Bart, Los Simpsons dan la vuelta al mundo. Es importante que acumules la mayor cantidad de krustys para llegar a buen puerto.

La aventura principal podría definirse como un *arcade* en potencia, adornado con la caracteris-



El sonido se caracteriza por una gran variedad de melodías, además de buenos efectos sonoros. Esto, unido al gran número de escenarios que visita el protagonista y a la segunda opción de juegos de *azar*, hace que **BART VS. THE WORLD** pueda ser calificado de todo, excepto de monótono. ▲

LAURA ORDOÑEZ



BART VS WORLD

Interés:	87
Dificultad:	84
Gráficos:	90
Originalidad:	85
Sonido:	82

SUNSOFT ZONA SALVAJE

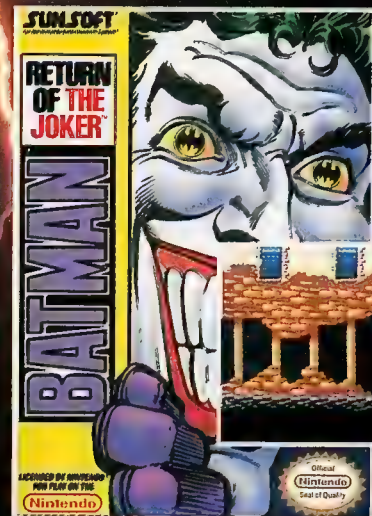
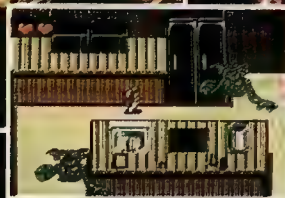
BATMAN, THE JOKER, THE DARK KNIGHT and all related characters, logos and indicia © 1991 DC Comics. GREMLINS © 1983 Warner Bros., Inc.



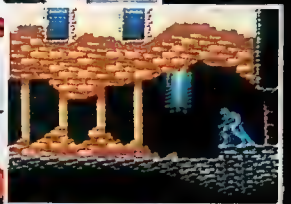
Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche mas sofisticado del mundo.



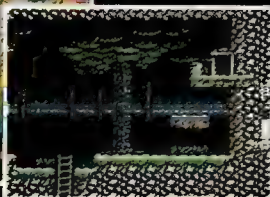
Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos? Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.



El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.

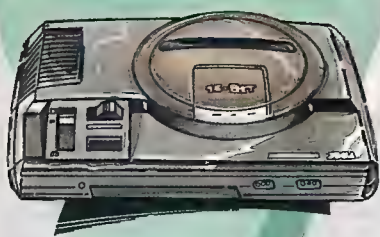


En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

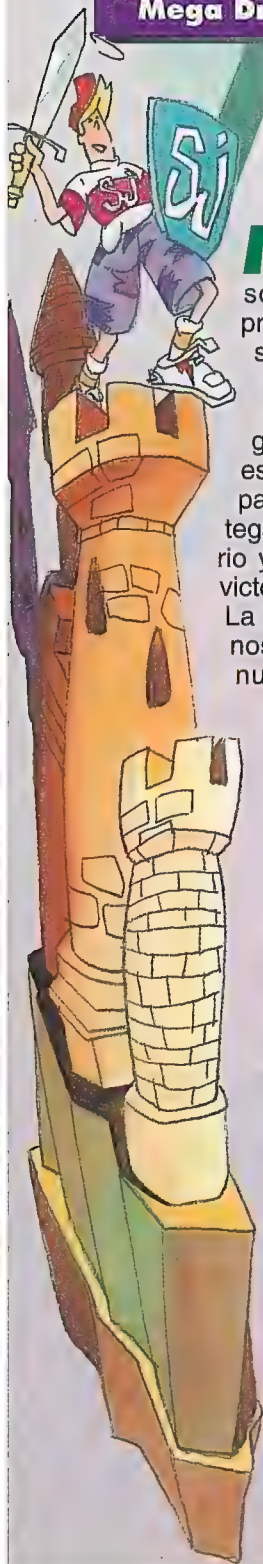
MAS EMOCION PARA TU NINTENDO. Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.



SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



Mega Drive: estrategia



Mientras el bando rojo es conservador y sólo ataca cuando está preparado, el bando verde se dirige al ataque sin previo aviso y sin realizar prácticamente ningún plan de batalla. El estratega amarillo tiende a pactar alianzas y el estratega azul es un lobo solitario y no quiere compartir la victoria con nadie.

La primera opción que se nos ofrece es la de elegir nuestro estratega. En la pantalla aparecerán las características de cada uno de ellos y lo único que tienes que hacer es elegir el que más se acomode a tu estilo de lucha. La siguiente pantalla es un paisaje marítimo en el que hay varias islas que debemos conquistar. Si seleccionamos una de éstas, aparecerá en la pantalla su extensión y los personajes con los que debemos enfrentarnos. Acto seguido, podemos elegir uno de los terrenos y escoger el número de guerreros que queremos que participen. Hay un total de cien para con-

Cuatro bandos, dirigidos por maestros estrategas, se lanzan a la lucha para conseguir el control supremo. Cada maestro dirige un color y tiene su propio estilo de lucha.



Las guerras se desarrollan hasta en la época actual y es posible manejar aviones.

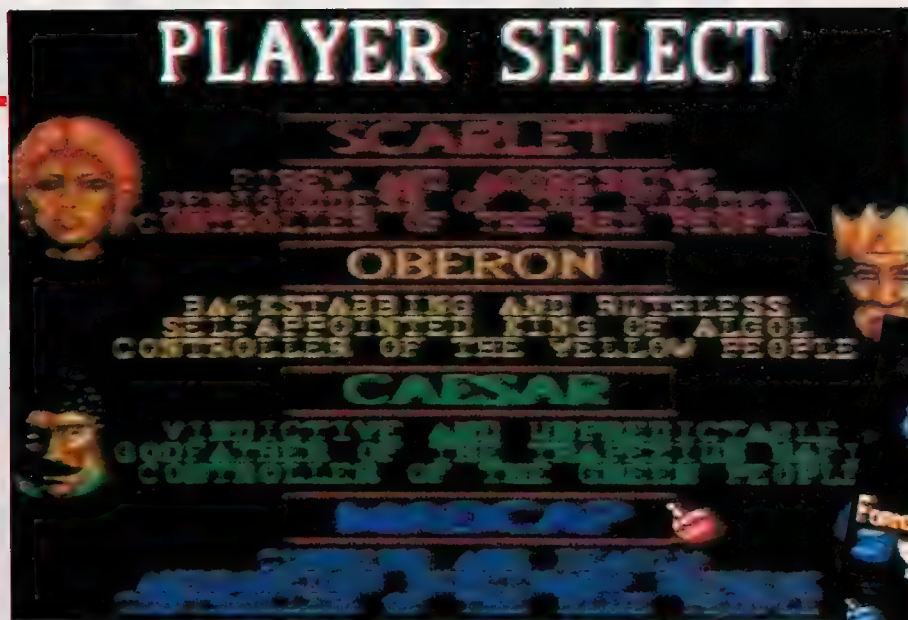
quistar todas las zonas, por lo que deberás aprender a administrarlos muy bien. Tendrás que elegir la posición de la isla en la que instalarás a tu ejército, y prepararte para la lucha. Las fases se dividen por épocas, cuando conquistes todo, te proclamarás dueño y señor de la era y pasarás a una mucho más avanzada tecnológicamente que la anterior, pudiendo ir desde la prehistoria a la era actual.

La pantalla del juego se divide en dos porciones. La primera ocupa dos tercios y en ella se desarrolla la acción. En la segunda, controlas las características de tu ejército, desde el tipo de armamento hasta la cultura.

Si quieres tener una oportunidad de victoria frente a tu enemigo, lo primero que tienes que hacer es preparar a tus guerreros fabricando armamento. Según la complejidad de las armas y el número de personas que las fabriquen, tardarán más o menos tiempo en estar listas. También se pueden fabricar escudos para defender el castillo, si es que ha sufrido desperfectos tras una batalla.

En un principio nuestro ejército se aloja en una casa rústica pero, si su nivel de cultura aumenta, construirán un castillo e incluso un fuerte casi indestructible. Para conseguir que el nivel cultural crezca, lo mejor que puedes hacer es construir armas,

Haz historia con la invención de nuevos ingenios y conquistando a otros pueblos



La elección del estrategia está en tus manos. Elige el que más te convenga.

escudos de defensa, planetarios, templos de culto, etc. En la parte superior del panel de opciones hay tres escudos y un personaje que parece que anda. Si lo seleccionamos, veremos que se pone a correr, esto quiere decir que la velocidad del tiempo ha aumentado y todo se va a desarrollar mucho más deprisa, tanto las batallas como el tiempo de construcción. Esta opción

Para sacar ventaja

No te lances al ataque hasta que no estés armado hasta los dientes, por que la derrota sería segura. Procura hacer pactos de alianza siempre que te sea posible, las cosas se pondrán un poco más claras.

es aconsejable cuando se fabrican armas, ya que así no se tardará mucho tiempo en terminirlas. En el supuesto de los escudos hay dos si nos enfrentamos a un solo ejército, y tres si nos enfrentamos a dos. En el caso de que nos enfrentemos a varios oponentes, podremos ofrecer una alianza a algún otro bando. Este podrá aceptarla o no. También a nosotros nos pueden ofertar una alianza, y decidir si la aceptamos. Esta opción es, en algunos casos, valiosa, por que, mientras nuestro ejército se forma, el bando



Esta pantalla muestra el territorio a conquistar y los ejércitos con los que luchar.

aliado nos protege contra los ataques del enemigo. La tregua puede romperse en cualquier momento. Otro de los aspectos más atractivos del juego es la posibilidad de escuchar lo que nos dicen los jefes de cada equipo. Las voces, en inglés, están muy conseguidas. La música no desmerece y los gráficos son todo lo buenos que se podía esperar de un juego de estas características.

CARLOS F. MATEOS



MEGALO-MANIA	
Interés:	85
Dificultad:	80
Gráficos:	83
Originalidad:	79
Sonido:	90

STREET 0

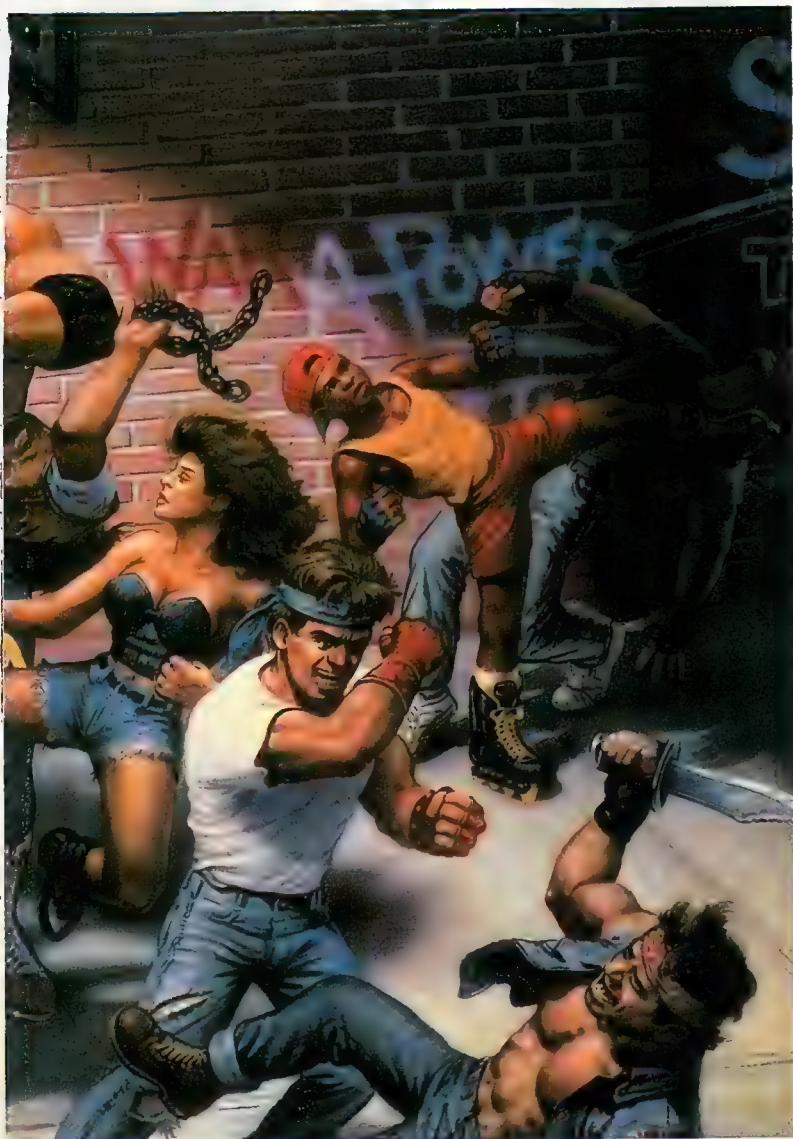


LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

FRAGE II



¡ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.

¡La calle es tuya!.

Vive una Aventura

SEGA

DOL

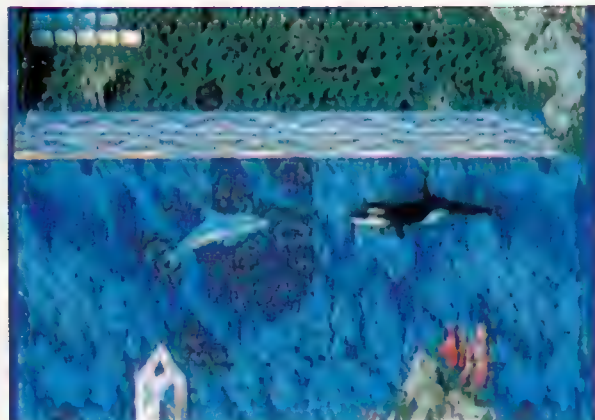


MOJ



¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto

PHIN



JUATE

**sentido ultrasónico, y la
búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un
delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital.
¡Mójate!.**

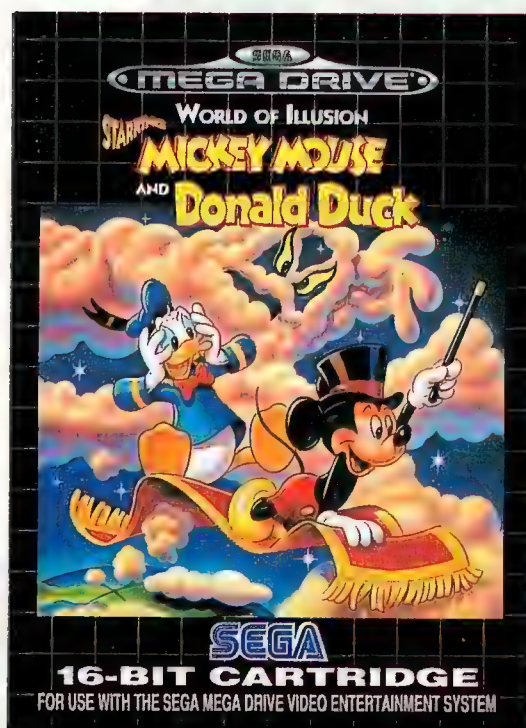
Vive una Aventura

SEGA

Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.



JUEGATE



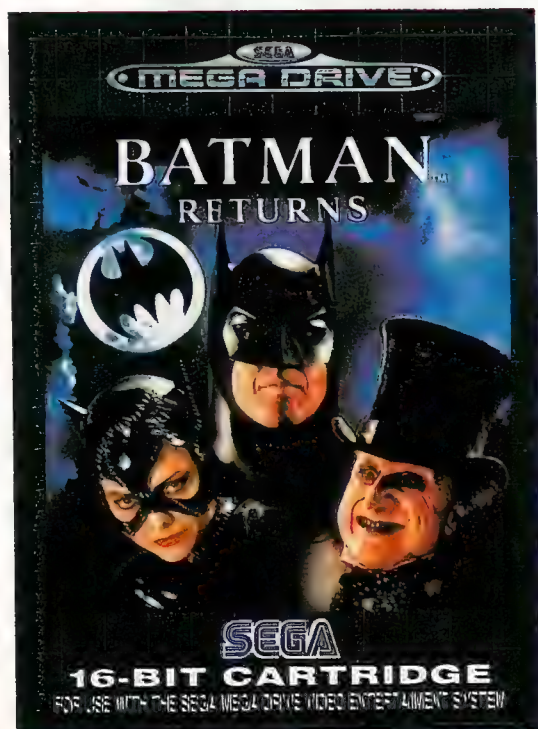
Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos. ¡Vigila tus espadas!. Puede que tu compañero no esté a tu altura.

El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos. Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!. Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.



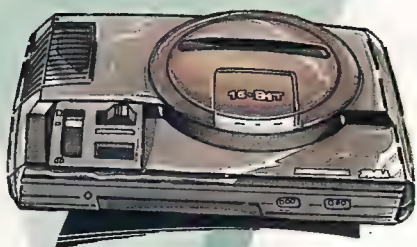
Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

LO TODO



Vive una Aventura

SEGA



Mega Drive: Lucha

EVANDER HOLYFIELD'S REAL DEAL BOXING

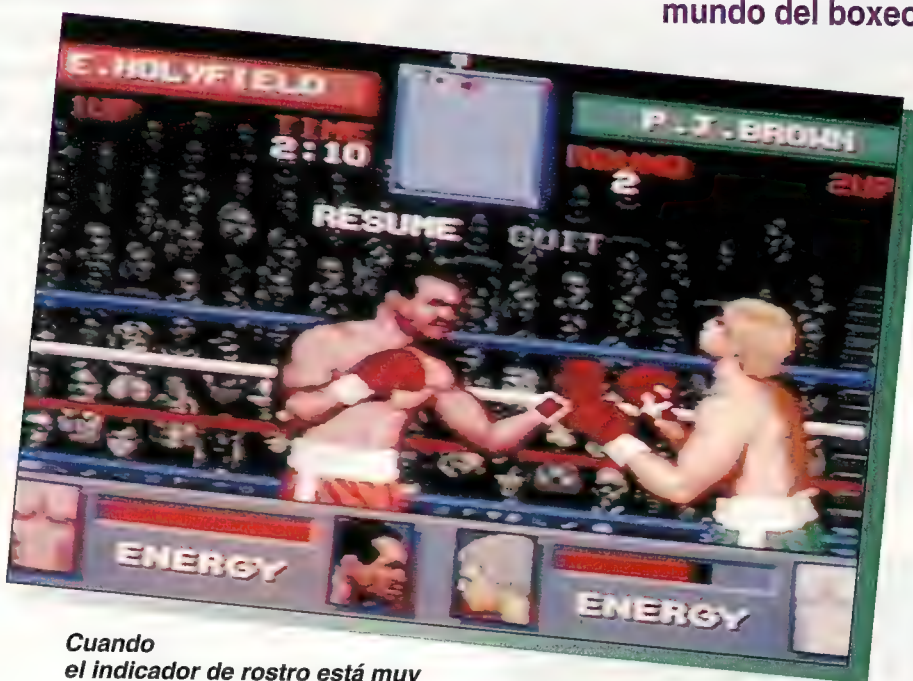
Mucho más que un cuadrilátero

El actual campeón del mundo de los superpesados es el protagonista de este magnífico cartucho que permite realizar una completa carrera profesional dentro del apasionante mundo del boxeo.

El juego consta de dos modalidades: exhibición y competición. La primera da opción a combates, contra la máquina o frente a un segundo participante, en los que se puede elegir a cualquiera de los púgiles, incluido el supercampeón Holyfield.

El apartado de competición presenta su mayor aliciente en la creación de un boxeador tanto en su aspecto físico, (determinando el color y corte de pelo, la tonalidad de la piel, indumentaria, etc.), como en el técnico, me-

diante el diseño de la defensa, la velocidad, la resistencia y la poten-



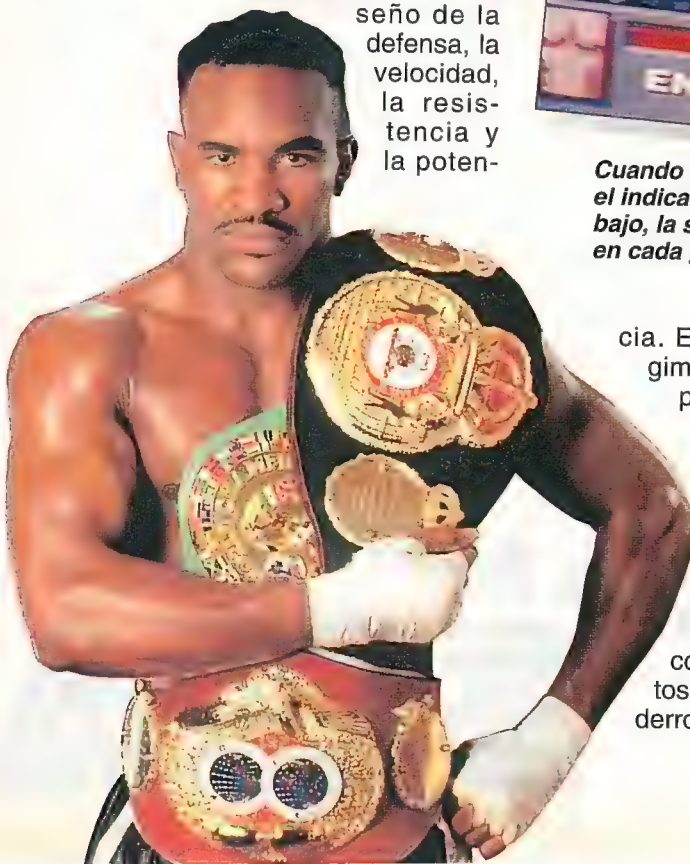
Cuando el indicador de rostro está muy bajo, la sangre empieza a brotar en cada golpe.

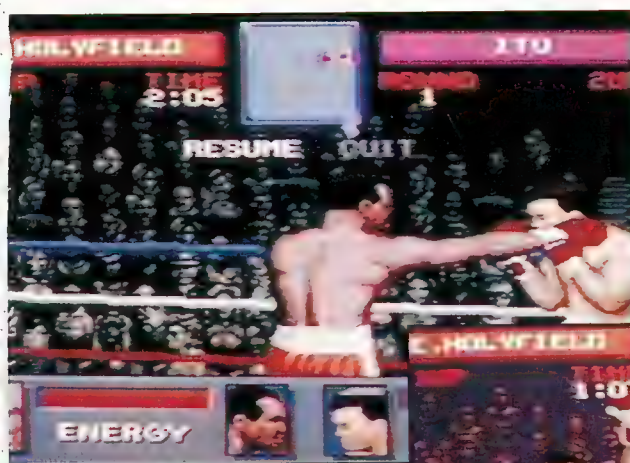
cia. Esto se consigue en el gimnasio, después de disputar peleas oficiales.

La programación de los combates depende de si se vence o no a los rivales. Tras una victoria se puede escoger a cualquier rival de nivel inferior o a uno que se encuentre como máximo tres puestos por encima. En caso de derrota, las posibilidades se

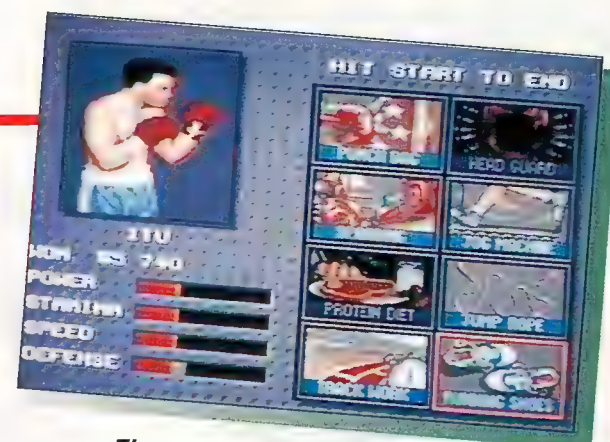
Para tener ventaja

Una buena táctica consiste en dar una serie de golpes al cuerpo y rematar con un puñetazo sobre el rostro desprotegido. No hay que tener excesiva prisa en ascender a las primeras posiciones, por lo que conviene intercalar peleas con rivales peor situados. Mantener siempre la guardia alta es la mejor forma de no recibir un elevado castigo.





Un directo con la derecha es una buena forma de mantener a distancia a los rivales.



El entrenamiento es fundamental para ascender en la clasificación por el título.



El árbitro decide quién es campeón según los puntos obtenidos o por K.O. técnico.



El objetivo del juego es arrebatárle el título a Holyfield.

limitan a los situados en el puesto inmediatamente superior o a uno de los colocados por debajo.

Se asciende en la lista de aspirantes al título mediante el intercambio de posiciones con los púgiles derrotados de nivel superior. Pero no hay que ser demasiado ambicioso, ya que tres derrotas consecutivas o la disputa de 40 peleas llevan implícita la retirada del púgil.

Segundos fuera

Si la planificación de la carrera profesional es muy completa, el desarrollo de los combates no es menos interesante. La gran variedad de golpes permite utilizar distintas estrategias a la hora de castigar el dorso o el rostro de los contrincantes. Para mostrar el estado de cada boxeador, incorpora un indicador de energía y resistencia, así como otros de los golpes recibidos en la cara y el cuerpo. Cuando llegan a un nivel muy bajo, un puño bien metido puede ser

Una carrera real dentro del difícil mundo del boxeo

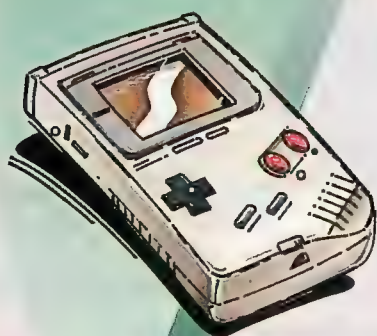
la causa de una caída o de la finalización de la velada por K.O., aunque todos se recuperan un poco en el descanso entre asaltos.

La acción se muestra desde una cámara elevada, representada en la parte superior de la pantalla, que se mueve por todo el cuadrilátero. De esta forma se mantiene un plano desde la cintura, aunque los contendientes se desplazan por toda la lona. La calidad de los gráficos es magnífica, destacando el efecto de la sangre en el rostro de los boxeadores, que refleja la dureza de un deporte en el que sólo las grandes estrellas como Holyfield llegan a lo más alto. ▲

JAVIER ITURRIOZ



EVANDER HOLYFIELD	
Interés:	93
Dificultad:	90
Gráficos:	94
Originalidad:	84
Sonido:	90
Total:	90,2



Game Boy: arcade

SNEAKY SNEAKES

Una serpiente muy glotona

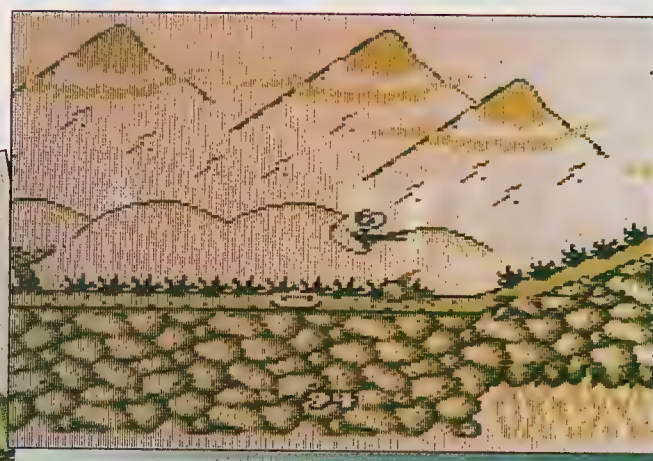
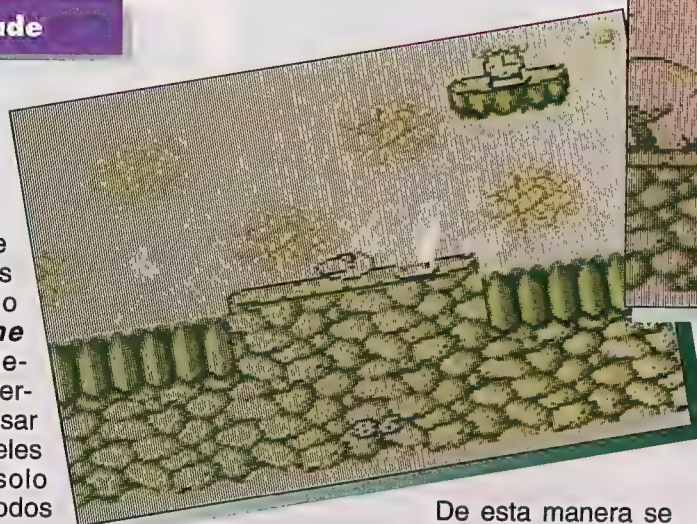
De la mano de Nintendo nos llega este divertido cartucho de **Game Boy**, en la que Sneaky, una graciosa serpiente, tiene que pasar por los distintos niveles del juego con un solo objetivo: comerse todos los animalillos que se encuentre por la pantalla.

La tarea no va a resultar tan fácil como parece, ya que la pequeña culebra se va a encontrar con numerosas dificultades a la hora de realizar su cometido.

Para pasar de fase, nuestra protagonista tiene que abrir una puerta y esto sólo se consigue subiéndose en una pesa que contiene una bola, que hay que hacer ascender lo suficiente como para tocar la campanilla que posee la pesa.

Para sacar ventaja

Durante los distintos niveles te encontrarás con numerosos agujeros en el suelo. Si te pones encima de ellos y pulsas el botón de disparo, lograrás pasar a una pantalla adicional en la que puedes obtener puntos y vidas extras.



De esta manera se conseguirá abrir la puerta. Para que la bola toque la campana, la serpiente tiene que devorar a todos los animalillos que se encuentre y, a medida que se los vaya comiendo, ira aumentando de tamaño hasta ponerse intermitente. Esta será la señal que nos indique que la serpiente pesa lo suficiente para conseguir subir la bola hasta la campanilla y de esta manera, puedes pasar a la siguiente fase.

Para cada pantalla hay un tiempo determinado, si no conseguimos hacerlo en ese intervalo aparecerá un hacha que acabará con la serpiente irremisiblemente. Los animalillos que hay que co-

merse salen de una especie de bolas totalmente circulares, que al reventar pueden transformarse tanto en animales comestibles como en bombas, que si -con su explosión- consiguen alcanzar a la penqueña Sneaky, la reducirán de tamaño. Esto supondría el tener que empezar desde cero con mucho menos tiempo y, por tanto, más posibilidades de que aparezca el hacha y elimine a la indefensa serpiente. Los animalillos y objetos que tiene que devorar la serpiente son pájaros, peces y globos. Todo lo demás perjudicará a la protagonista de la historia.

DAVID GARCIA

SNEAKY SNEAKES

Interés:	73
Dificultad:	75
Gráficos:	72
Originalidad:	73
Sonido:	72





SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

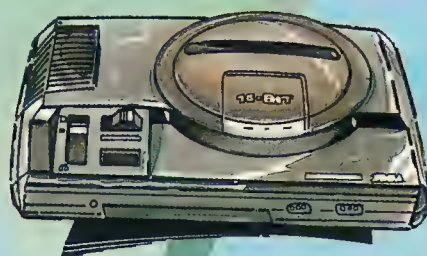
LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Va ya título!

GAMEBOY™
ERES UN FENÓMENO



ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 230 • 28016 Madrid
Tel. 191.458.16.33 • 1.560.47.47



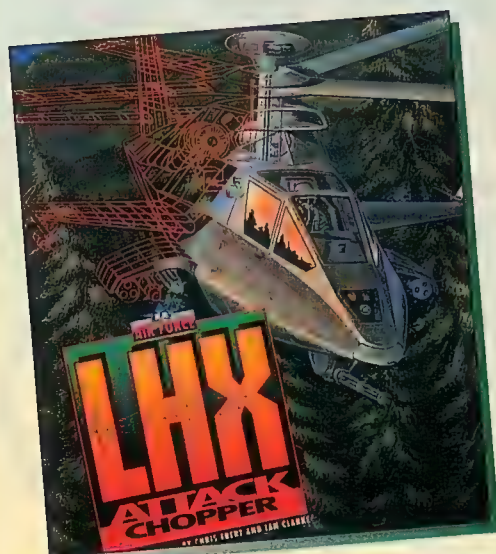
Mega Drive: simulador



LHX ATTACK CHOPPER

El desafío de las águilas de acero

Existen en el mercado muchos simuladores de vuelo para ordenadores, pero siempre es de agradecer que aparezcan también para las consolas. Es el caso del juego LHX ATTACK CHOPPER, que anteriormente ya conocíamos por la versión para PC. El juego reúne el efecto tridimensional de pilotaje de un helicóptero de guerra y la ejecución de más de treinta misiones bélicas distintas, donde se incluyen ataques a las tropas libias; no en vano es un juego donde los helicópteros forman parte de la flota norteamericana.



Al principio puede elegirse un helicóptero LHX o el modelo Apache, dentro de los cuatro niveles de dificultad posibles. Podemos acceder a una fase de práctica, en la que intentaremos familiarizarnos con los mandos y controles, o pasar directamente a recibir la información sobre la misión y los blancos asignados. Si al concluir la misión se ganan suficientes puntos, puede conseguirse un ascenso hasta alcanzar el grado de coronel. También, dependiendo de la buena marcha de la operación bélica, podrá obtenerse una medalla por los méritos contraídos. El armamento consta de un cañón ametrallador con disparo a ráfagas



Es posible ver el helicóptero desde cualquiera de las diez panorámicas disponibles.

—eficaz para destruir objetivos fijos— y misiles Hellfire, que necesitan mantener un blanco hasta que se alcance el objetivo, o misiles *sidewinder*, muy útiles contra enemigos en vuelo. Una vez que aparezca el blanco en pantalla, sea un edificio o un enemigo,

En pantalla

Para sacar ventaja

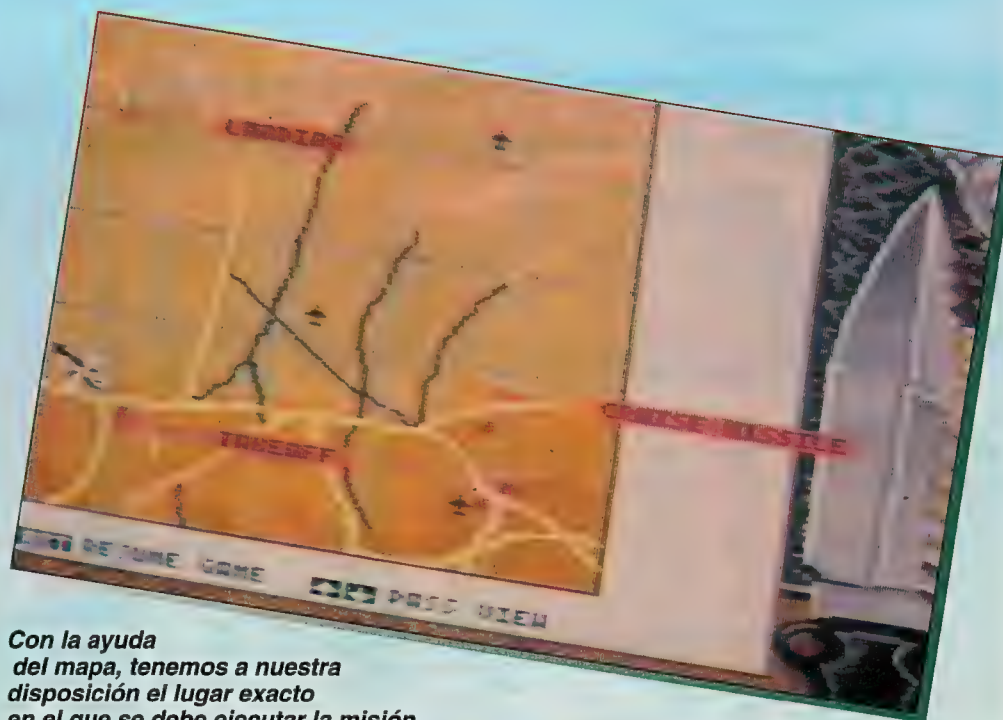
Para fijar el blanco hay que aproximarse lo suficiente y esto se aprecia mediante un rombo situado sobre el rectángulo.

No olvidemos observar el porcentaje de posibilidades de acertar.

Es aconsejable volar en zigzag para evitar los cañones enemigos.

Si queremos eliminar los tanques, hay que dispararles por detrás.

Los aviones enemigos no deben preocuparnos, a menos que volemos a gran altura o nos pongamos a tiro de sus armas.



Con la ayuda del mapa, tenemos a nuestra disposición el lugar exacto en el que se debe ejecutar la misión.

Dispones de una nave equipada con las armas más mortíferas, pero vas a enfrentarte con un enemigo acostumbrado a matar

tendremos que consultar un indicador que nos mostrará el tanto por ciento de posibilidades de acertar. Como es lógico, en el caso de contar con un porcentaje elevado efectuaremos el disparo sin más dilación.

En cualquier momento del combate se puede consultar el mapa, que cuenta con la ubicación del lugar de despegue y aterrizaje de nuestra nave, así como el aeropuerto aliado, el enemigo y el blanco que nos ha sido asignado.

En la cabina del piloto puede elegirse una de las diez posibles panorámicas, desde las que se puede observar con todo detalle nuestra situación y el movimiento de las tropas del adversario.

Haciendo uso de la opción HUD

(Visualización de información del parabrisas) se pueden ver diversos datos de vuelo —velocidad, altitud— sin que sea necesario mirar hacia abajo en el interior de la cabina.

Los enemigos cuentan con carros de combate, cañones antiaéreos, misiles tierra-aire, aviones y también helicópteros.

Este cartucho para **Mega Drive** proporcionará muchas horas de entretenimiento si conseguimos hacernos con todos los mandos de la nave, algo que se nos antoja, cuando menos, complicado. ▲

ANDRES GARCIA



LHX ATTACK CHOPPER

Interés:	80
Dificultad:	90
Gráficos:	81
Originalidad:	78
Sonido:	75

POP & soft®

AHORA ¡REBAJAJA!

VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.

PRECIOS INCLUIDO I.V.A. PRECIOS VAL

CLAVES PARA IDENTIFICACION D
AMIGA = ▲ PC 5 1/4 = ■ PC 3 1

SUPER EXITOS



TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C	TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C	TITULO	FORMATOS	AMIGA PC 3 1/2 PC 5 1/4	PC 3 1/2 PC 5 1/4 VGA 256 C
AIR WARRIORS	▲●●	4.495	---	SPACE QUEST IV	■●●	6.990	7.490	HOOK	▲●●	2.750	---
GOBLINS I	▲●●	3.995	5.995	SIM EARTH	■●●	6.650	---	NICKY BOOM	▲●●	4.495	---
GOBLINS II	▲●●	3.995	5.995	THE FINEST HOUR	▲●●	5.990	---	DISCOVERY	▲●●	3.450	---
ABANDONED PLACES	▲●●	4.495	4.995	FASCINATION	▲●●	3.995	5.995	LASER SQUAD	■●●	4.995	4.995
WEEN	▲●●	3.995	5.995	AGE	▲●●	3.995	5.995	VIKINGS FIELD	▲●●	3.450	---
ACORAZADOS	▲●●	3.995	---	LA COLMENA	▲●●	4.995	5.995	OF CONQUEST	▲●●	3.450	---
ELVIRA	▲●●	4.995	4.995	ESS MEGA	▲●●	---	5.995	SWORD OF	▲●●	3.450	---
INDIANA JONES AND	▲●●	6.150	6.150	CHES 2175	▲●●	3.995	---	HONOUR	▲●●	3.450	---
THE FATE OF ATLANTIS	▲●●	6.900	7.490	BARGON ATTACK	▲●●	3.995	5.995	GNOME ALONE	▲●●	3.450	---
MONKEY ISLAND	▲●●	4.995	---	OLYMPICS GAMES	▲●●	3.150	4.995	STORY LINE	▲●●	5.995	5.995
ELVIRA 2	▲●●	7.990	8.490	CRIME CITY	▲●●	3.450	---	AIR WARRIORS	■	5.995	5.995
HEART OF CHINA	■●●	7.990	7.990	INCA	■●●	---	6.995				
LARRY 5	■●●	7.490	7.990	F-16 COMBAT PILOT	▲●●	2.650	---				

ESTRATEGIA



TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP
VULCAN	■●●	2.450	OPERATION COMBAT	▲●●	3.150
ANCIENT BATTLES	■●●	2.450	MEDIEVAL WARRIORS	▲●●	3.150
FINAL CONFLICT	▲●●	2.850	SAMURAI	▲●●	3.450
COHORT	▲●●	2.850	FIGHTER COMMAND	▲●●	3.450
MERCHANT COLONY	▲●●	2.850	AIR BUCKS	▲●●	3.450
CABALLERIA LIGERA	▲●●	2.850	GRANDES BATALLAS	▲●●	3.450
FORT APACHE	▲●●	3.150	NAPOLEONICAS	▲●●	3.450

1 2.250.-
2 3.650.-
3 4.500.-

CARTUCHOS DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS.

GAME BOY, NINTENDO, SUPERNINTENDO
GAME GEAR, MASTER SYSTEM,
MEGADRIVE, TURBOGRAFX (NEC).

Pide el juego que quieras
para tu consola favorita.

PREGUNTA POR NUESTROS SUPERPRECIOS.

(91) 611 65 83

SUPEROFERTA

GAME BOY

QUARTH: 2.400.- • KICK OFF: 4.750.-
PACK 4x1: 4.750.- • XENON II: 4.750.-
NINJA TARO: 4.750.-

NINTENDO

ELITE: 7.400.- • KICK OFF: 7.400.- • TURRICAN: 7.400.-

SUPERNINTENDO

POPULOUS: 8.900.- • KICK OFF: 8.900.-

MULTIMEDIA



TITULO	FORMATOS	PVP
AIR WARRIORS	CD ROM	7.995
E.S.S. MEGA	CD ROM	7.995
FASCINATION	CD ROM	9.975
GOBLINS 2	CD ROM	7.995
INCA	CD ROM	7.995
WEEN	CD ROM	7.995

COLECCION DE BOLSILLO



1 250.-
2 500.-

TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP
STAR GOOZE	▲●●	250	BRUX 2	▲●●	250	FROST BYTE	▲●●	250
STAR RAY	▲●●	250	STAR BLAZE	▲●●	250	SPACE STATION	▲●●	250
HIGHWAY PATROL II	▲●●	250	FIGHTER MISSION	▲●●	250	WAR ZONE	▲●●	250
CHICAGO 90	▲●●	250	DOGS WAR	▲●●	250	5th. GEAR	▲●●	250
SUPERSKI	▲●●	250	PROSPECTOR	▲●●	250	ICE HOCKEY	▲●●	250
QUADRAUEN	▲●●	250	HATE	▲●●	250	SLAYER	▲●●	250
KARTING G.P.	▲●●	250	LAS VEGAS	▲●●	250	STEEL	▲●●	250

EXITOS DE SIEMPRE



1 1.100.-
2 1.995.-
3 2.500.-

TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP	TITULO	FORMATOS	PVP
HISTORIA INTERMINABLE II	▲●●	1.100	BABA YAGA	▲●●	1.100	LIBRO DE LA SELVA	▲●●	1.100
CHESS 2150	▲●●	1.100	CAPERUCTA ROJA	▲●●	1.100	VIRUS KILLER	▲●●	1.100
W. OLYMPIAD	▲●●	1.100	HUNTER	▲●●	1.100	AFRIKA KORPS	▲●●	1.100
ROGER RABBIT	▲●●	1.100	BEAST BUSTER	▲●●	1.100	EMMANUELLE	▲●●	1.100
ASTERIX	▲●●	1.100	DEUTEROS	▲●●	1.100	LEGEND OF DUEL	▲●●	1.100
OLIVER	▲●●	1.100	WRECKER	▲●●	1.100	KULT	▲●●	1.100
TRASURSE TRAP	▲●●	1.100	PUERTOS ESCALA	■●●	1.100	GHEISA	▲●●	1.100
R-TYPE II	▲●●	1.100	ECO PHANTOM	▲●●	1.100	HILL STREET	▲●●	1.100
NINJA RABBIT	▲●●	1.100	SUPAPLEX	▲●●	1.100	ON SAFARI	▲●●	1.100
ABRA CADABRA	▲●●	1.100	LONE WOLF	▲●●	1.100	ROTOR	■●●	1.100
PACK ESTRATEGIA	▲●●	1.100	VIKING CHILD	▲●●	1.100			
			FUTURE CLASSIC	■●●	1.100			

POP & soft®

**VENTA POR CORREO GARANTIZADA.
A TODA ESPAÑA.**

1/2 = ● VGA 256 COLORES = ◆

HAZ TU PEDIDO CON SOLO MOVER UN DEDO
(91) 611 65 83



2.450.-
4.300.-
5.850.-

TÍTULO	FORMATOS	PVP
JUEGOS DE GUERRA (Waterloo / Final Frontier / Conflict Europe) - SEA, SOFT & SUN (De Luxa Strategic Poker / Emmanuelle / Geisha)	▲ ●	5.500
TOP TEN (Super Huey / Deacon 5 / Nyanco 6 / Inside Trade / Corporate Raider / Doole)	▲ ●	4.495
POWER PACK (Xenon 2 / Lombard Rally / TV Sport futbol / Defender of the Crown)	▲ ●	2.450
BOOM 92 (Cougair Force / No Exit / E.S.S. / Galactic Empire)	▲ ●	6.500
QUE PASADA (Last Dutchman Mine / Turn # / Veteran)	▲ ●	4.495
4 Aventuras (African Raiders / 20.000 Lagunas de Virje Submarino / Freedom / Skidoo)	▲ ●	3.150
	▲ ●	4.495



TELEMACH

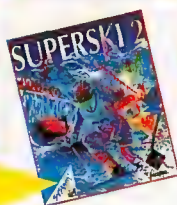
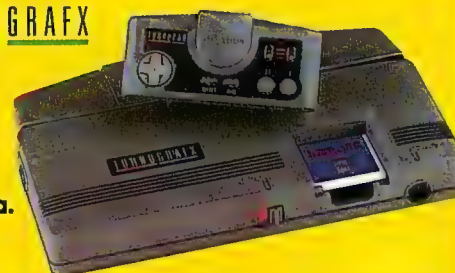
P.V.P. 6.600 PTA.

Una palanca como la de las máquinas de monedas.
Sin duda, lo más duro y potente del mundo de los joysticks.
Versiones para: PC (15 PINES) MEGA DRIVE
STANDARD (9 PINES) NINTENDO
Y SUPERNINTENDO

NEC **TURBOGRAFX**

CONSOLA 16 BITS

13.900 Pta.
(I.V.A. Incluido)



TITOLO	FORMATO	PREZ.	TITOLO	FORMATO	PREZ.
KICK OFF II	■ ■	2.450	RUGBY	■ ■	3.150
MANCHESTER I	■ ■	2.450	SUPERKICK II	■ ■	3.450
MANCHESTER II	■ ■	3.150	TIP OFF	■ ■	3.995
BOXING MANAGER	■ ■	2.850	OLYMPICS GAMES	■ ■	2.850
SQUASH	■ ■	3.150	KILLER BALL	■ ■	2.850
OPERA SUPERSPORT	■ ■	4.495	JOHN BARNES	■ ■	3.450
RACE OFF	▲	2.850			

1.975.
2.950.
3.975.

GAME COMMANDER

SUPER NINTENDO

**Ideal para la ejecución
de golpes adicionales
en Street Fighter II**



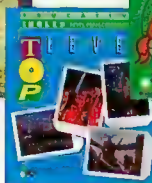
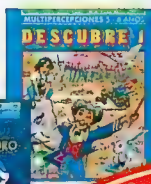
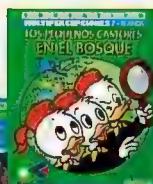
P.V.P. **5.600** PTA.

AUTO FUEGO • TURBO FUEGO • SLOW MOTION (2 VELOCIDADES)

POP & soft

Av. Petróleo, s/n, nave 10
Pol. Ind. S. José de Valderas
Tel. (91) 611 65 83 • Fax (91) 612 26 07
28917 MADRID

CUPON DE PEDIDO



1.350.
2.250.
2.850.

INGLES *English* **MULTIPERCEPCIONES**

TÍTULO	FORMATOS	PREZ	TÍTULO	FORMATOS	PREZ
PRIMEROS PASOS EN INGLÉS (Inglés nivel iniciación)	▲ ■ ●	1.350	LOS TRES CERDITOS SE DIVIERTEN	▲ ■ ●	1.350
PASEO POR HYDE PARK (Inglés nivel medio inferior)	▲ ■ ●	1.350	LOS PEQUEÑOS CASTORES EN EL BOSQUE	▲ ■ ●	1.350
BALADA EN EL PAÍS DEL BIG BEN (Inglés nivel medio alto)	▲ ■ ●	1.350	PICSOU, CAZADOR DEL TESORO	▲ ■ ●	1.350
ENIGMA EN OXFORD (Inglés nivel superior)	▲ ■ ●	1.350	EPÍBLAS (Barrio Sésamo)	▲ ■ ●	1.350
TOP LEVEL (Inglés nivel perfeccionamiento)	▲ ■ ●	1.350	VAMOS A CONTAR (Barrio Sésamo)	▲ ■ ●	1.350
			LAS TORTUGAS EN NÚMERO (La Vuelta al Mundo)	▲ ■ ●	1.350
			DESCUBRE 1 (5 a 8 años)	▲ ■ ●	1.350
			DESCUBRE 2 (6 a 9 años)	▲ ■ ●	1.350
			DESCUBRE 3 (7 a 11 años)	▲ ■ ●	1.350

Nº DE CUENTE _____ NUEVO

NOMBRE _____ EDAD _____

APELLIDOS _____

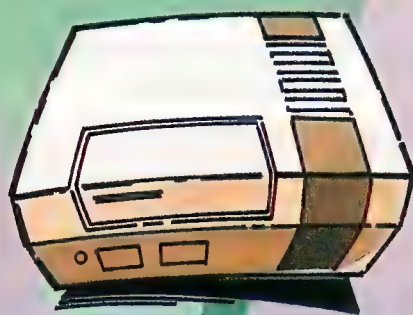
DIRECCION _____

POBLACION _____ PROVINCIA _____

CODIGO POSTAL _____ TELEFONO _____

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVÍES DINERO AHORA.

TITULO	FORMATO	PRECIO
GASTOS DE ENVIO		250
TOTAL		



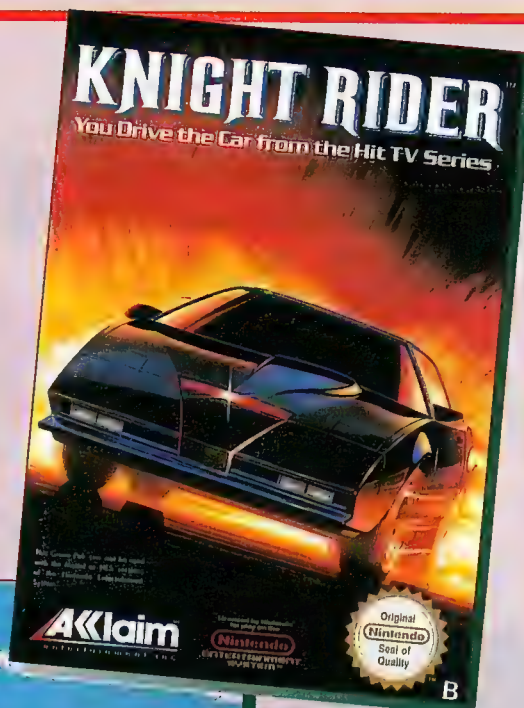
NES: arcade

A raíz del éxito televisivo de la serie de igual título, un coche con personalidad propia recorre las carreteras de Estados Unidos para combatir a las poderosas organizaciones criminales.



KNIGHT RIDER

El coche fantástico



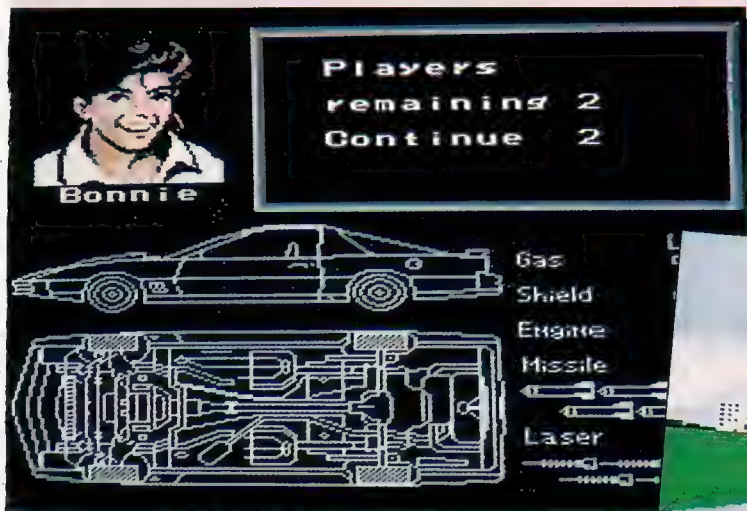
Los enemigos de final de fase se diferencian por su color negro brillante.

De partida, se ofrece la posibilidad de cumplir una misión o simplemente conducir contra reloj. La principal diferencia entre ambas consiste en limitarse a conducir lo más rápidamente posible o en disparar y ser disparado. Cada misión debe completar la distancia entre tres ciu-

dades, hasta recorrer un total de quince. Esta ruta tiene su origen y destino en Los Angeles, donde la Fundación —organización propietaria del coche fantástico— planea las operaciones. Antes de empezar, Devon informa sobre algunos aspectos de los enemigos, lo que permite seleccionar los complementos tecnológicos según la naturaleza de los mismos. Entre ellos encontramos combustible extra, aumento de la potencia, armamento o un escudo protector más resistente. Todas estas variables se encuentran recogidas en el completo panel de mandos, que también incluye otras,



Una de las formas de mejorar las características del coche es atrapando las letras que se desprenden de los automóviles de color amarillo al destruirlos.



El camión de la Fundación se diferencia de otros vehículos negros por el emblema de color blanco.



Kitt puede ser reforzado con diferentes complementos antes de empezar cada sector.

como el tiempo límite, el radar o el indicador de distancia de la población más próxima. Aparte de esto, Kitt dispone de un turbopropulsor que le permite saltar obstáculos en situaciones apuradas.

En el transcurso de las misiones pueden adquirirse armas especiales y mejores características técnicas

Para sacar ventaja

El turbopropulsor es muy efectivo para saltar vehículos con menor velocidad, pero no conviene abusar de su uso, ya que gasta mucho combustible. Para recoger las letras que desprenden algunos coches, hay que situarse justo detrás de ellos.

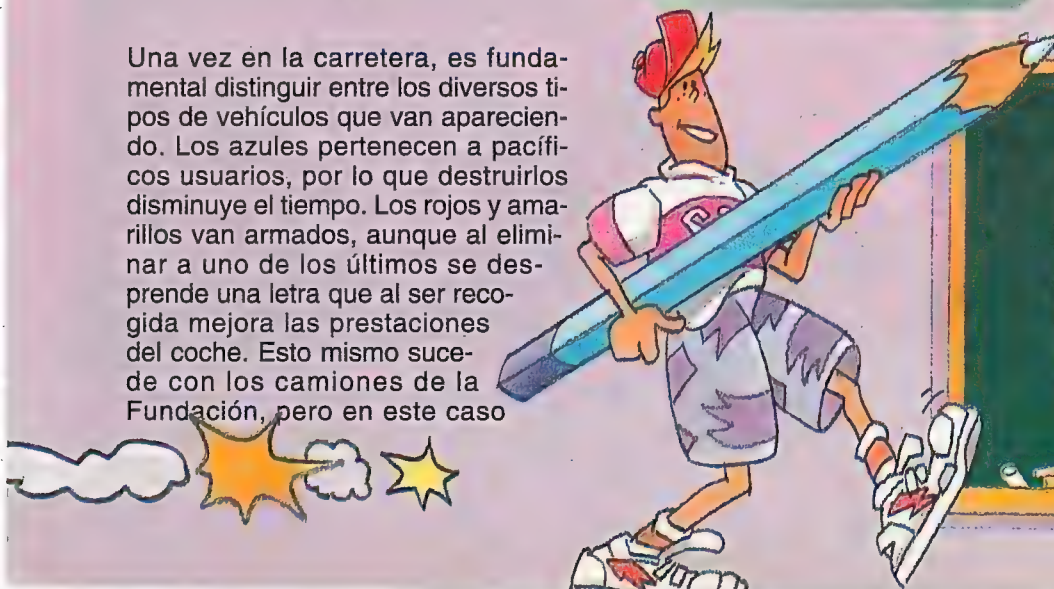
Es importante adecuar las características de Kitt a las condiciones de cada misión.

El panel de mandos permite conocer en todo momento el estado de Kitt: velocidad, tiempo transcurrido o puntuación.

no es necesario dispararles. Por último, en la entrada de cada ciudad, un enemigo de color negro brillante constituye el obstáculo final. Estos, en las dos primeras poblaciones de cada misión, huyen al ser alcanzados pero en la tercera es imprescindible destruirlos por completo. ▲

JAVIER ITURRIOZ

Una vez en la carretera, es fundamental distinguir entre los diversos tipos de vehículos que van apareciendo. Los azules pertenecen a pacíficos usuarios, por lo que destruirlos disminuye el tiempo. Los rojos y amarillos van armados, aunque al eliminar a uno de los últimos se desprende una letra que al ser recogida mejora las prestaciones del coche. Esto mismo sucede con los camiones de la Fundación, pero en este caso



KNIGHT RIDER

Interés:	78
Dificultad:	84
Gráficos:	72
Originalidad:	73
Sonido:	75



Master System: arcade-cultural

TRIVIAL PURSUIT

Un reto a la inteligencia

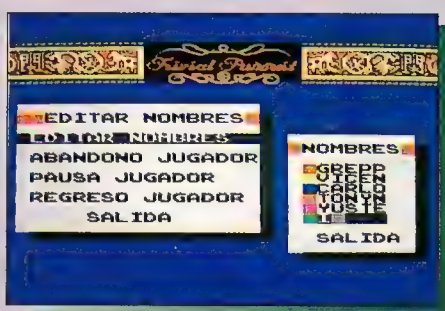


Uno de los juegos de mesa más vendidos en el mundo se incorpora a las consolas. El popular TRIVIAL, que ha hecho las delicias de millones de personas en todo el mundo, se ha convertido en un reto para todos aquellos que se atreven a poner a prueba sus conocimientos.

Desde un tablero desarrollado con scroll, cada uno de los seis jugadores que pueden tomar parte en la competición acceden, previa tirada de dado, a una de las dos preguntas que son señaladas en la pantalla. Como en el TRIVIAL tradicional, es posible elegir el tema en el que los conocimientos del participante estén más reforzados, y éstos van desde la Historia a la Geografía, pasando por los espectáculos, las Ciencias Naturales, la Literatura o los deportes. Como maestro de ceremonias tenemos a Russell, un simpático muñeco, mitad pingüino, mi-



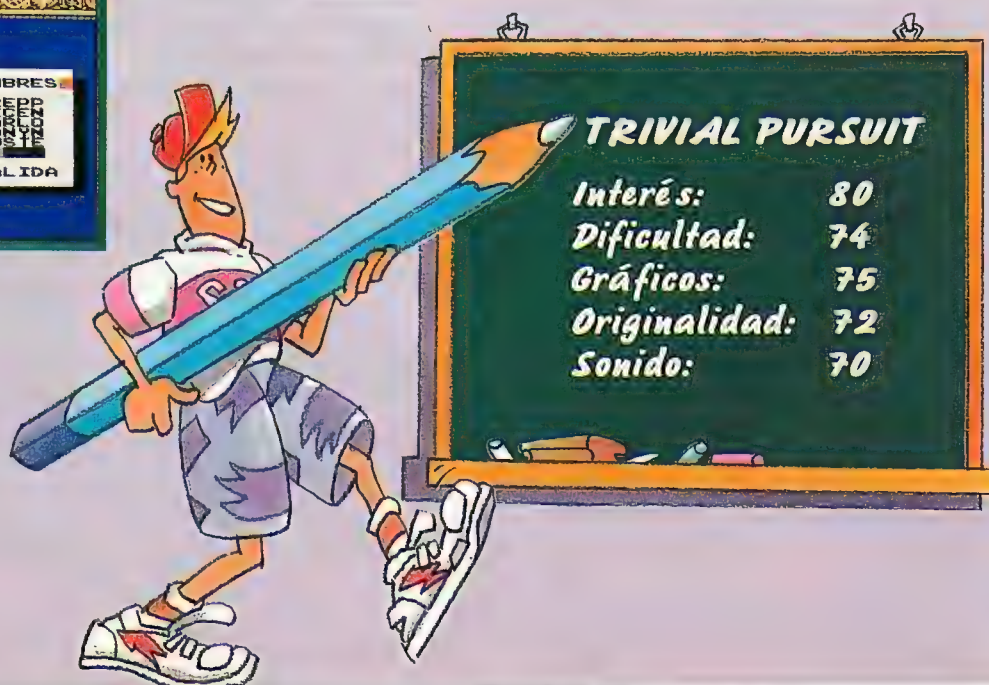
Un simpático personaje nos hace preguntas de la materia que hayamos elegido. En el juego pueden participar un total de seis jugadores con sus respectivos nombres y también pueden abandonar o volver a la partida en cualquier momento.



tad profesor, que nos acompaña en la tirada de dado y nos lleva hasta el escenario en donde se hacen las preguntas, acompañadas de música. Aquél cambia y se transforma en una elegante biblioteca, en un cine con butacas incluidas o en un salón de música con piano.

El cartucho ofrece cuatro idiomas para elegir, y de esta forma es posible, incluso, poner al día los conocimientos de inglés, alemán o francés y, por supuesto, español. Cerca de 2.000 preguntas, con un nivel no excesivamente complicado, saltarán a la pantalla. Pero no hay que preocuparse, pues nuestras meninges conseguirán superar este reto cultural. ▲

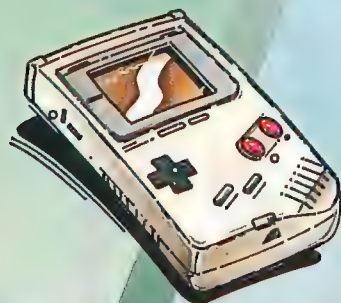
SUSANA VILLALBA





*¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?
En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos
más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!*

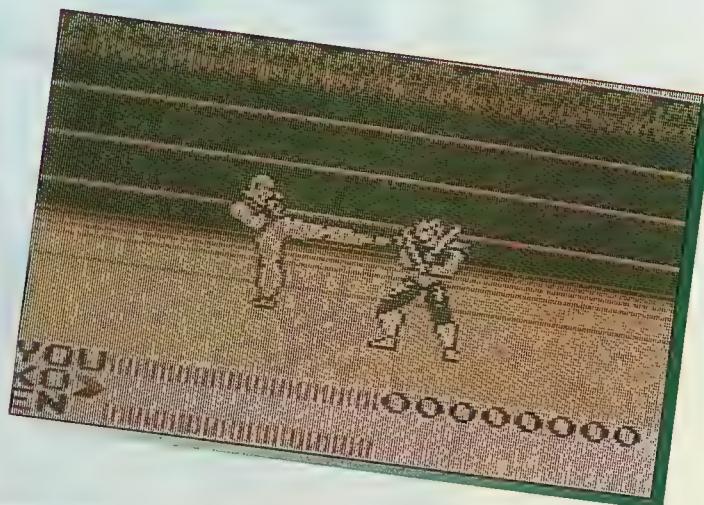
VEN A LA NINTENDO



Game Boy: arcade

FIGHTING SIMULATOR

Rick, el guerrero volador



Este cartucho de la consola **Game Boy** cuenta con una interesante novedad. Se trata de la posibilidad de acceder a un simulador de lucha o a un juego con movimiento de scroll, mediante las opciones *master* o *standard*. Rick va a enfrentarse con los Dragones de la Oscuridad en

proporcionan información sobre el Dragón de la Oscuridad.

Durante la lucha con el guerrero del final de cada nivel, aparecerá un círculo sobre el cuerpo de Rick o sobre el de su rival. En el primer caso defiéndete, y ataca cuando se encuentre sobre tu enemigo.

Si aparece un asterisco sobre el cuerpo de tu oponente, podrás golpearle varias veces seguidas sin que te responda. En total son cuatro los niveles que hay que superar para finalizar con éxito la aventura.

En la opción de lucha hombre a hombre puede elegirse un juego de un solo comba-

Son varias las modalidades de lucha a las que es posible optar para cada jugador.

Para sacar ventaja

Si manejas al luchador de kung-fu, podrás lanzar a tu adversario cuando le cojas del brazo y pulses el pad hacia abajo y los botones A y B. Si tu indicador de KO se encuentra al máximo, podrás utilizar una técnica especial pulsando a la vez

el pad y los dos botones.



Rick debe romper todos los bloques que encuentre a su paso para conseguir nuevas armas.

su intento por conseguir las cinco medallas que configuran el apreciado Medallón. Durante su andadura, va a encontrar todo tipo de adversarios, y para llegar al final de cada nivel tendrá que enfrentarse con diversos luchadores. Mientras avanza, Rick deberá romper los bloques para recibir los diferentes ítems. El agua mágica hace que recupere su fuerza, la moneda consigue aumentar su puntuación, y los archivos secretos

FIGHTING SIMULATOR

Interés:	80
Dificultad:	78
Gráficos:	82
Originalidad:	84
Sonido:	77

te o de tres, así como tres niveles de dificultad.

En este caso se opta por un luchador con unas características específicas, según sea la modalidad que practica. Las opciones de que disponemos son kung-fu, kárate, lucha, wrestling, boxeo, artes marciales y doble espada. ▲

ANDRES GARCIA

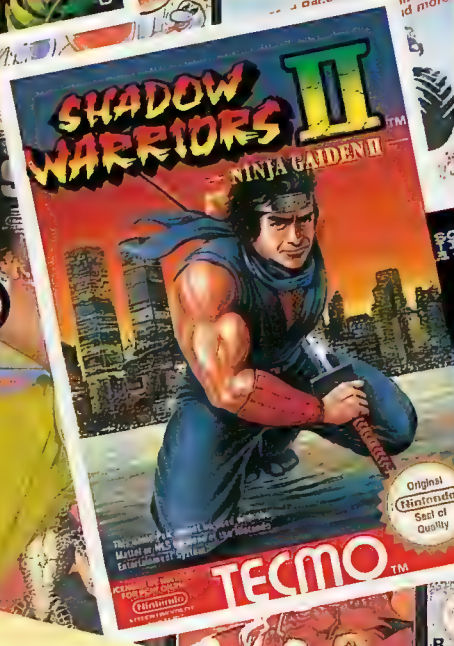
MOGOLLON DE JUEGOS



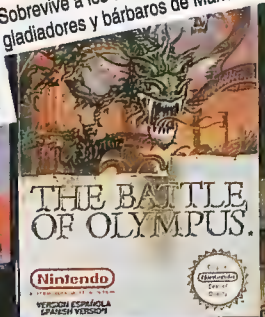
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.



Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.



Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.

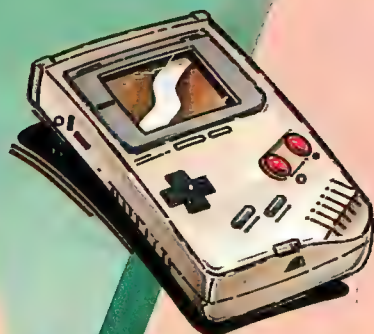


¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!

Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.

¡Mola Mogollón!





Game Boy: arcade

STAR SAVER

El rescatador espacial

La portátil de Nintendo regresa con otro más de sus ya conocidos juegos de invasión alienígena. El protagonista de la historia es un humanoide llamado Kevin, que se ha aliado con un robot para liberar a su hermana Connie de estas malvadas criaturas. Kevin puede usar un disfraz de robot para introducirse en el cuartel general alienígena. Para ello, tiene que atravesar nueve fases y descubrir las pantallas de avance o, en caso contrario, se verá forzado a enfrentarse directamente con

un peligroso monstruo sideral.

Los esfuerzos de Kevin serán más fructíferos si explora cada uno de los rincones del espacio y recoge todos los ítems que restablecerán su

energía y le proporcionarán municiones, alas y cuerdas; éstas son imprescindibles para sortear los derrumbamientos del suelo galáctico.

El juego en sí es bastante parecido a BATTLE UNIT ZEOTH, con el aliciente de que el recorrido no es sólo horizontal, sino que cuenta con plataformas deslizantes.

La calidad de los gráficos, sin llegar a ser mala, no supera lo anteriormente visto en otros arcade de plataformas.

El sonido se mantiene también dentro de la tónica general, y la melodía varía en función de la vulnerabilidad del protagonista. ▲

LAURA ORDOÑEZ

El doble disparo es un arma que nos permitirá acabar fácilmente con la mayoría de los monstruos del espacio.



El espacio está infectado con todo tipo de criaturas que dificultan la misión del protagonista.

Para sacar ventaja

Cuando dispires contra un alienígena, mantente alejado hasta que explote, ya que hay veces que al estallar se reproducen y te hacen perder el disfraz.

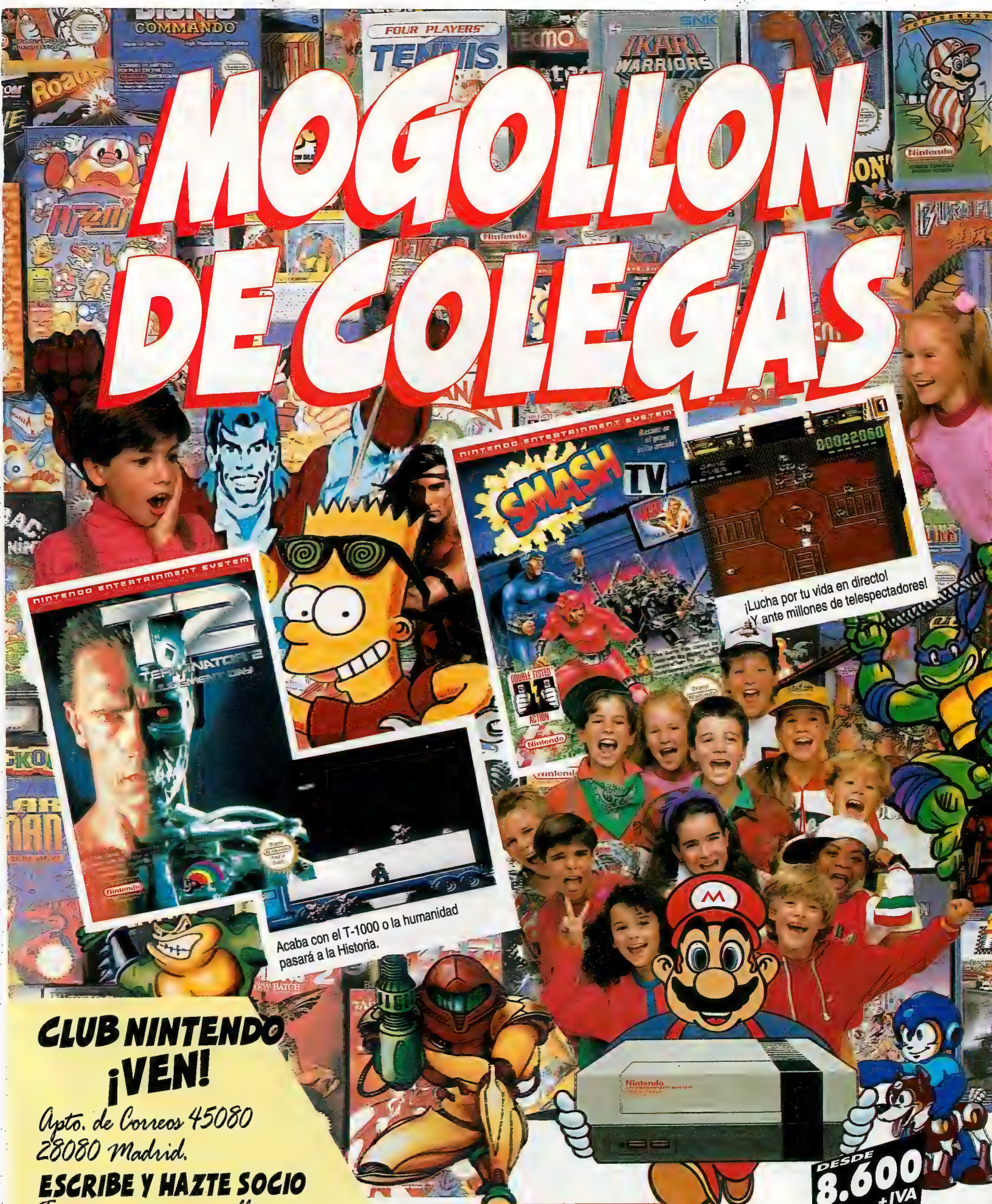
Si Kevin parpadea, es prácticamente indestructible, aprovecha para atacar a todo aquello que se te cruce en tu camino.

Para destruir rápidamente al jefe alienígena trata de conseguir el arma de disparo triple: es más efectiva.

STAR SAVER

Interés:	65
Dificultad:	70
Gráficos:	70
Originalidad:	65
Sonido:	72

MOGOLLON DE COLEGAS



**CLUB NINTENDO
¡VEN!**

Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.

ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.

¡PARA QUE TE ENTERES!

Acaba con el T-1000 o la humanidad
pasará a la Historia.

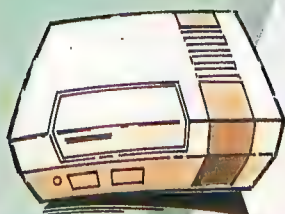
¡Lucha por tu vida en directo!
Y ante millones de telespectadores!

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Terminator TM 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.

SPACO. S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

DESDE
8.600
+IVA



NES: arcade

ROADBLASTERS

La carrera por la supervivencia

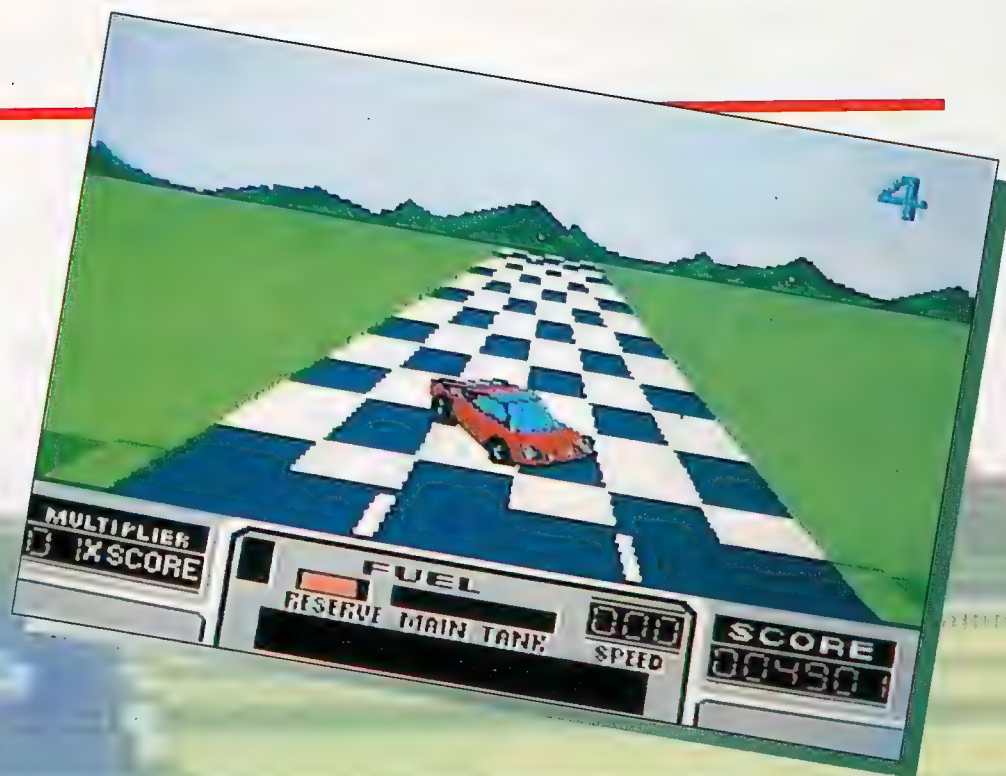
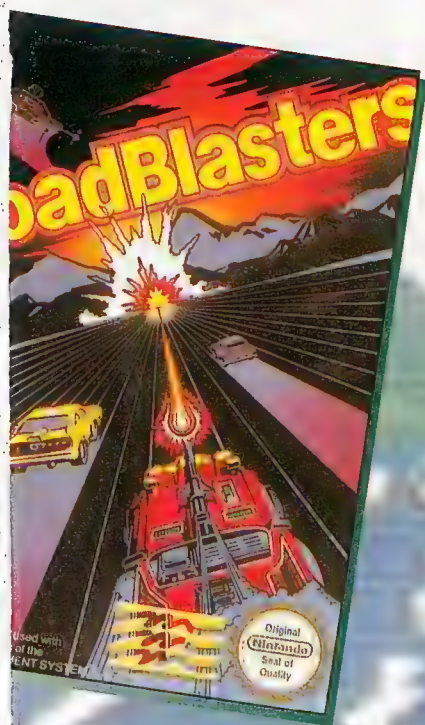
Nos encontramos en un desolador futuro en el que impera la ley del más fuerte y donde la única diversión es una carrera automovilística en la que todo está permitido. Este es el argumento de ROADBLASTERS, un cartucho para la consola Nintendo que nos recuerda sospechosamente a SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION para Master System.

La competición futurista es una mezcla de alta velocidad y combate bélico. Los participantes son vehículos blindados, sofisticadas motocicletas e incluso veloces bólidos 4x4.

El jugador dispone de toda su artillería láser para eliminar a sus adversarios y, además, tiene la posibilidad de utilizar armas especiales como cañones, misiles crucero o electroescudos. El cañón UZ tiene un alcance mayor que el arma convencional, mientras que los misiles crucero eliminan a todos

los enemigos que aparecen en pantalla. Todo este armamento lo recibirá el protagonista desde un inesperado y salvador helicóptero. El combustible escasea, y por eso es importante conseguir todas las bolas verdes y naranjas posibles.





que aumentarán la cantidad de fuel.

ROADBLASTERS es un cartucho un tanto monótono, pues está compuesto por cincuenta niveles en los cuales la variación es escasa, aunque la acción no decae mientras se intenta alcanzar el siguiente punto del rally. ▲

ANDRES GARCIA

Los misiles crucero son el arma definitiva, pues consiguen eliminar a todos los adversarios en pantalla

ROADBLASTERS

Interés:	73
Dificultad:	72
Gráficos:	69
Originalidad:	69
Sonido:	68
Total:	70,0





NES: arcade-plataformas

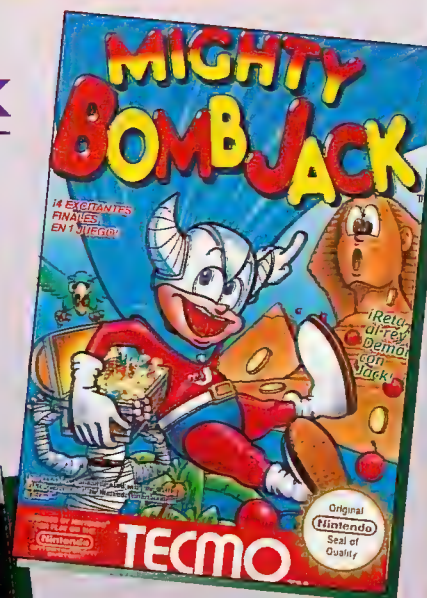
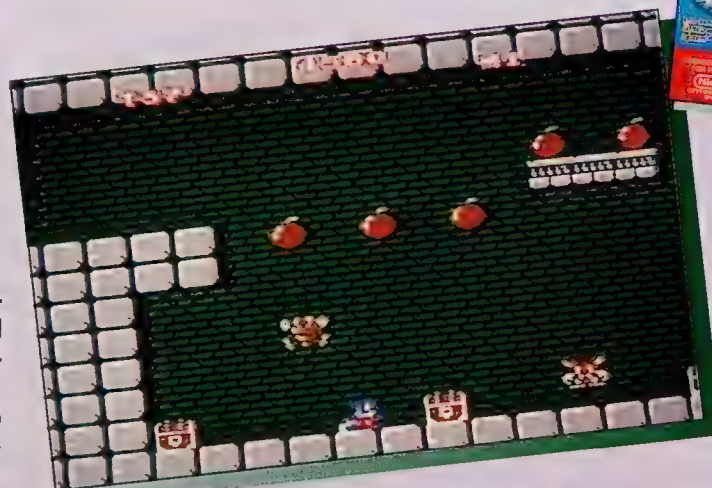
Hace unos cuantos años, una máquina llamada BOMB JACK encandiló a los usuarios de los salones recreativos. Ahora, en tu consola **NES** podrás disfrutar de un juego basado en aquel mítico programa. El objetivo del juego consiste en recorrer una gigantesca pirámide y recoger todas las bombas que aparezcan ante los ojos

Para sacar ventaja

Avanza rápidamente y no te detengas a coger bombas o abrir cofres, excepto cuando estés en una de las habitaciones cerradas, en las que tienes que recoger todas las bombas para escapar. Si encuentras una puerta cerrada, abre el cofre más cercano; en él, normalmente, se encuentra la esfinge que la abre. Para salir de la sala de torturas, sitúate entre el suelo y una plataforma y salta muchas veces para que el marcador de tiempo vaya más rápido.

MIGHTY BOMB JACK

Cuidado con las bombas



Los cofres encierran interesantes ayudas, como la esfinge que abre las puertas. No obstante, en ocasiones, también esconden desagradables sorpresas.

del protagonista. A su paso por las diferentes habitaciones encontrará diversos enemigos que entorpecen la búsqueda de la salida de la construcción egipcia. Entre los adversarios, BOMB JACK puede encontrar arañas, murciélagos, momias, esqueletos y otras trampas que efectuarán suicidas ataques contra él. Una importante ayuda son los cofres que aparecen en pantalla, y que al ser abiertos conceden importantes logros o provocan que aparezcan nuevos adversarios. Entre las ventajas está el icono con una "P" en su interior, que, al ser recogido, paraliza a los enemigos durante breves instantes y los transforma en monedas que podremos

recoger. También hay bolsas de dinero, nuevas bombas, botellas de energía, o las esfinges, que abren caminos secretos en la pantalla. El cartucho cuenta con gráficos agradables, aunque no muy bien definidos, y el sonido se limita a una repetitiva melodía. De todas formas, el juego invita a continuar hasta lograr salir de la laberíntica pirámide. ▲

ANTONIO GREPPI



MIGHTY BOMB JACK	
Interés:	70
Dificultad:	69
Gráficos:	69
Originalidad:	72
Sonido:	70



TUS MEJORES ALIADOS



Alíate con los dos Super Accesorios de SUPER NINTENDO. Ganarás en todos los frentes de la diversión.

El **Nintendo Scope**, un bazooka inalámbrico de casi un metro de largo que funciona por infrarrojos. Disfruta al máximo de los 6 juegos de acción que van incluidos en tu Nintendo Scope. Y el **Mario Paint**, un ratón y un cartucho que se las pintan solas.

Con él podrás crear tus propias imágenes e inventar nuevas dimensiones, eligiendo colores, texturas e ilustraciones. Ponles música y pásalos a video para que todos lo vean. Con unos aliados así, nunca perderás.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Super Nintendo: arcade

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA

Trogloditas al rescate



Basado en la máquina recreativa de su mismo nombre llega ahora, para Super Nintendo, un divertido cartucho que nos traslada a la Edad de Piedra, en una cruel lucha por el rescate de las mujeres de la tribu de Joe y Mac.



Este diablillo es el culpable del secuestro de las mujeres de tu tribu. Debes derrotarlo si quieres rescatarlas.

Tras una partida de caza, Joe y Mac se llevaron una desagradable sorpresa: las mujeres de su tribu habían sido raptadas. Para rescatarlas debemos recorrer una serie de fases por un gran mapeado, liberando a las féminas secuestradas por los jefes de cada tribu rival. El mapeado se divide en tres tipos diferentes de zonas: rojas, en las cua-

les nos enfrentamos a los enemigos; blancas, en las que grabamos la partida para no comenzarla desde el principio; y azules, en las cuales hay desde zonas de bonus a enemigos de gran tamaño. Algunos caminos están cortados, y sólo lograremos pasar con las llaves que Joe encuentre por el camino.

El cartucho ofrece la posibilidad de que tome partida en la aventura un solo jugador o incluso dos simul-

táneamente. También existe una modalidad especial de juego, llamada 2 PLAYERS SUPERGAME, en la cual podemos dañar a nuestro compañero al dispararle sin querer o queriendo, claro está.

Entre los enemigos que Joe encuentra en su aventura, además de los trogloditas de la tribu enemiga, están los dinosaurios que habitan sus tierras. Estos son de las más variadas especies, pero todos ellos con el mismo objetivo: devorar a Joe en cuanto aparezca ante sus ojos. Para derrotarles contamos con diversas armas como el hueso, el boomerang, la rueda o el fuego.

Cada una de nuestras escasas vidas está compuesta por cinco corazones que conforman la barra de energía y que perderemos con los ataques de los enemigos o con los accidentes del terreno, en el caso de abismos nos quitarán una vida completa. Ésta puede recuperarse en mayor o me-



El número de vidas extras que aparecen en pantalla depende del nivel de dificultad. Es posible conseguir más si accedemos a la pantalla de bonus.

El español es una de las cuatro opciones para mensajes en pantalla

nor medida, dependiendo del tamaño de los alimentos que encontremos por el camino, como los muslos de pollo o las chuletas.

Otros objetos fundamentales para el desarrollo del juego son los huevos, que pueden encontrarse directamente en el decorado o a lomos de alguno de los diferentes enemigos. Existen cascarones de diferentes colores. Los marrones claros contienen en su interior enemigos o armas y en los rojos aparecerá un pteranodonte rojo que nos llevará volando hasta una fase de bonus, en la que podremos

Para tener ventaja

Los enemigos de final de fase no son difíciles de superar, sólo has de encontrar la posición exacta en la pantalla desde donde les puedes disparar sin ser alcanzado, siempre teniendo en cuenta que el punto débil de todos ellos es la cabeza.

La mejor y más poderosa arma es el boomerang, seguida por la rueda.

Cuando quieras abrir uno de los huevos procura hacerlo desde una posición lejana, ya que si no lo haces así es posible que baje tu escasa energía.

Los dinosaurios son los enemigos más peligrosos, pero también hay otros animales prehistóricos que entorpecen nuestra labor.



Como en otros juegos, en cada final de fase aparece un enemigo de mayor tamaño. El dinosaurio erizo solo puede ser atacado cuando no está hecho una bola.

mos recoger vidas extra (representadas por el símbolo 1UP), armas, o las llaves que permiten acceder en el mapeado a las zonas azules.

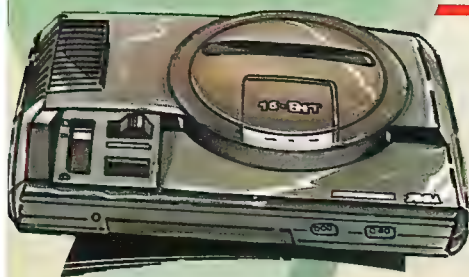
JOE & MAC: CAVEMAN NINJA cuenta con buenos gráficos, destacando los *scroll* de fondo de pantalla, y los gigantescos *sprites* de los enemigos de final de fase. Aunque los héroes cuentan con pocos movimientos, éstos son rápidos y hacen que su manejo sea agradable.

Diferentes melodías acompañan en cada fase a los gritos y aullidos de los protagonistas. Una grata sorpresa es descubrir que el español se encuentra entre los cinco posibles idiomas en el que aparecen los mensajes en pantalla. ▲

ANTONIO GREPPI



JOE & MAC: CAVEMAN NINJA	
Interés:	88
Dificultad:	77
Gráficos:	85
Originalidad:	82
Sonido:	89

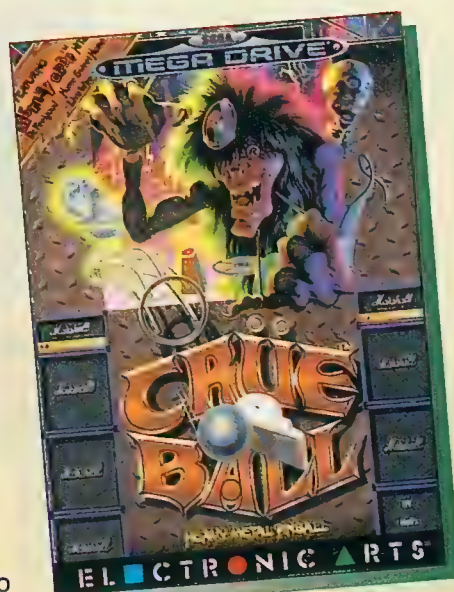


Mega Drive: pinball

He aquí un juego que es pionero en su campo, no tanto por su condición de pinball como por su música, que pertenece a un grupo en concreto: Motley Crüe. Este aspecto es quizá el más espectacular del programa en sí, ya que, quitando algunos detalles de los gráficos y su gran adicción, no deja de ser un pinball normal y corriente.

Cada vez que pasemos de volumen, M. Gore se pondrá de peor humor, y nos mandará al siguiente, más difícil de acabar. En cuanto a los mandos, hay que decir que son muy fáciles de controlar, con la particularidad de que existe un botón para mover la pantalla, como si estuviéramos en un pinball de los salones recreativos.

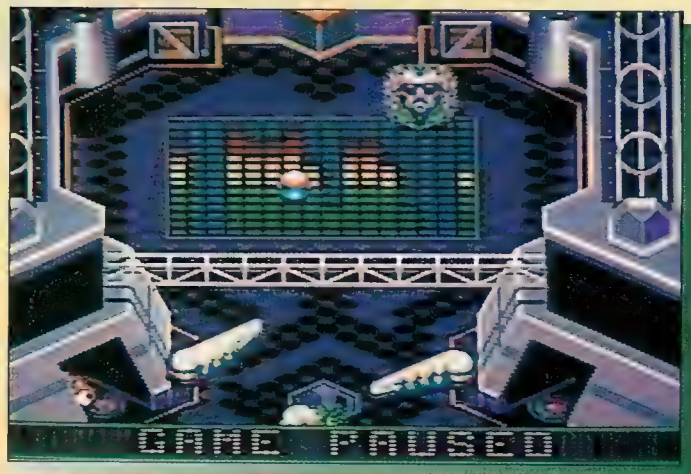
El objetivo en cada volumen es acceder a la pantalla superior, donde nos encontraremos con el jefe de sección, y al cual no debemos matar, sino todo lo contrario: hay que destruir la pared situada detrás de éste. Una vez conseguido, viene lo más



CRÜE BALL

Pinball a ritmo de rock

Nuestro objetivo es el de pasar los diferentes niveles de que consta el videojuego, un total de nueve volúmenes (pues así se denomina a cada nivel), para al fin poder rescatar al espíritu de la música Metal que ha sido atrapado por M. Gore.



El movimiento de la bola es rápido y suave, lo que proporciona un gran realismo al juego.

Truco para vencer

Con el objeto de conseguir mayores puntos, al poner la bola en juego, es conveniente que ajustemos la velocidad sobre unas cuatrocientas ochenta unidades de velocidad.

complicado, que es conseguir que la bola entre por el pasillo para así hacer que M. Gore nos pase a la siguiente fase.

Por otro lado, al poner la bola en juego, hay que acelerarla por un singular pasillo, hasta llegar a una zona en donde, al pararse, la bola nos puntuará lo que ponga en ese lugar.

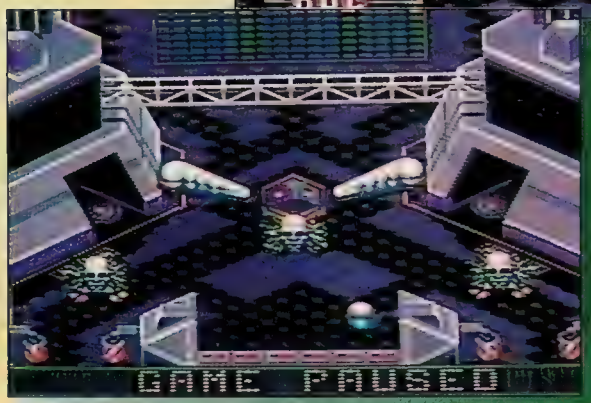
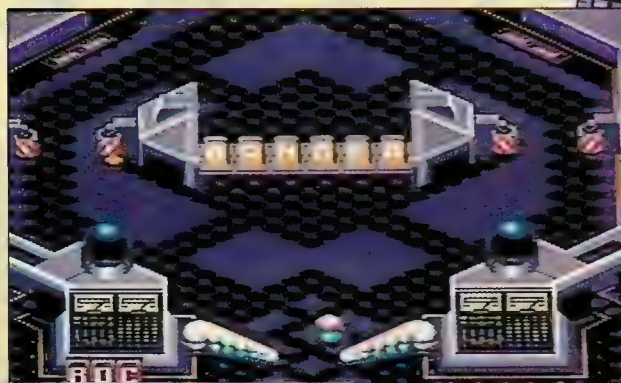
Las vidas extra se consiguen a los cinco, diez, veinte y cuarenta millones de puntos, respectivamente. La fase de bonus consiste en tumbar las carátulas que conforman la palabra "Rock and Roll". Más tarde tendremos que destruir la construcción multicolor en forma de rombo.

Cuando lo logremos, hay que pasar la bola por el espacio del rombo, que tomará otra tonalidad; entonces saldrán nuevas dianas con el mensaje: "Jump-Ramp". Ahora es cuando debemos golpearlas de nuevo hasta tirarlas del todo. Seguidamente aparece una construcción con rampa incorporada en la cual hay que colocar la bola; cuando lo consigamos, ésta volará a lo largo de todo el pinball hasta llegar a la fase de bonus, donde tenemos que destruir un número determinado de esqueletos para

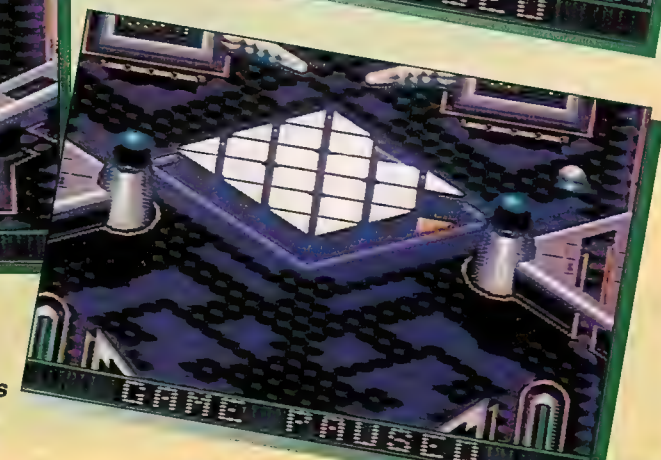


Derriba todas las dianas al ritmo de Mötley Crüe y llega a la pantalla de bonificación

Para acceder al nivel de bonificación hay que destruir de forma ordenada los diferentes dispositivos que aparecen en pantalla, incluidas las clásicas dianas.



Uno de los puntos más representativos del juego son los efectos de sonido y la música, compuesta por Mötley Crüe.



lograr acabar con éxito la fase de bonus. El juego admite hasta cuatro jugadores (uno

detrás de otro) y dispone también de una opción para escuchar las diversas músicas del juego. Por todo lo expuesto, nos encontramos ante un juego clásico, no exento por ello de algunos puntos fuertes, como son sin duda alguna la jugabilidad y la música. ▲

RAFAEL ARAGON

Uno de los pasos a seguir para pasar de nivel es acceder a la zona superior del pinball.



NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS.
+IVA

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS.
+IVA

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitos **La Consola de 16 Bits Más Vendida**

MÁS GRANDE DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS.
+IVA

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

la del Mundo

SEGA



Super Nintendo: arcade

Dos intrépidos pilotos intentan liberar al planeta de la invasión sufrida muchos milenios atrás. Basado en la máquina recreativa y después de haber sido versionado para Master System, llega a la Super Nintendo una aventura galáctica a través de diez planetas de los que hay que visitar por lo menos siete.

Al acceder a cada uno de ellos, un mapa permite elegir una ruta entre varias alternativas, lo que hace posible establecer dieciséis caminos diferentes para alcanzar la poderosa fortaleza de Darius. Los rivales acechan continuamente, pero esta presión se hace mucho



DARIUS TWIN

Peces intergalácticos



Los enemigos siempre atacan en escuadrilla y de la misma forma, por lo que es posible adelantarnos a sus movimientos.

mayor con los jefes de final de fase. Estos son enormes naves metálicas en forma de animales marinos como peces, calamares, langostas, pulpos o un gigantesco pez linterna en la batalla definitiva.

Sorpresas espaciales

Dos jugadores pueden participar simultáneamente a los mandos de modernas aeronaves capaces de transformar en armamento la energía desprendida al destruir

determinados rivales. Las agradables sorpresas producen efectos como son el aumento del número de vidas, el incremento del escudo protector, la mejora de las armas principal y laterales o la consecución de bombas de *anobbisium*. Mientras que las últimas

Al finalizar cada fase un enemigo de gran tamaño saldrá a nuestro encuentro; para destruirlo hay que dispararle repetidamente.

se gastan en el momento de usarlas, destruyendo todo lo que hay cerca, los restantes efectos permanecen al pasar de una fase a otra e incluso al perder una de las vidas. Esto, junto a la posibilidad de usar el disparo automático, facilita

**En un espacio
plagado de naves
con forma de
animales
marinos, se
puede llegar al
final a través de
diferentes rutas**

*El camino hacia
Darius no es
siempre el mismo;
es posible elegir la
fase, en el mapa
planetario, en la
que vamos a
empezar.*



*Al recoger las
cápsulas de
diferentes
colores
aumentaremos
el poder de
disparo, de
escudo y de
bombas.*

considerablemente la consecución del objetivo final.

El escudo protector puede alcanzar tres niveles diferentes que hacen a la nave difícil de eliminar, mientras que el poder ofensivo alcanza su punto culminante con las ondas de rayos láser. Una misma arma puede lanzar rayos

el de otros juegos de este tipo en el que el mayor ali-

ciente consiste en disparar a todo lo que se pone por delante. ▲

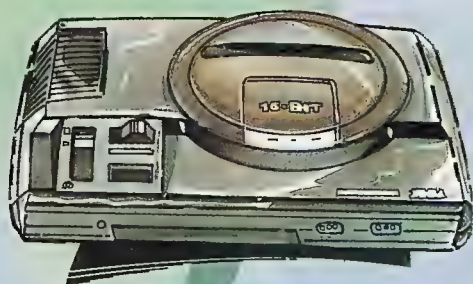
JAVIER ITURRIOZ



concentrados, con un efecto demoledor, o los mismos en forma de boomerangs que, aunque poseen menor poder destructor, permiten precisar más el disparo para alcanzar el blanco deseado. Los gráficos destacan por su rapidez y por los fondos con triple scroll, mientras que el sonido es acorde con

DARIUS TWIN

Interés:	79
Dificultad:	75
Gráficos:	82
Originalidad:	70
Sonido:	80



Mega Drive: arcade

SUPER FANTASY ZONE

Una nave para explorar el Universo

La versión para Mega Drive de este arcade, que primero apareció en la consola Game Gear, se caracteriza por tener mayor dificultad que la versión para la consola portátil.



La misión del explorador consiste en destruir todos los objetos flotantes que encuentre y en recoger todo el dinero posible.



En **SUPER FANTASY ZONE** se mezclan los combates propios de naves del espacio con la habilidad y el ingenio para destruir los complicados enemigos que aparecen al final de cada fase.

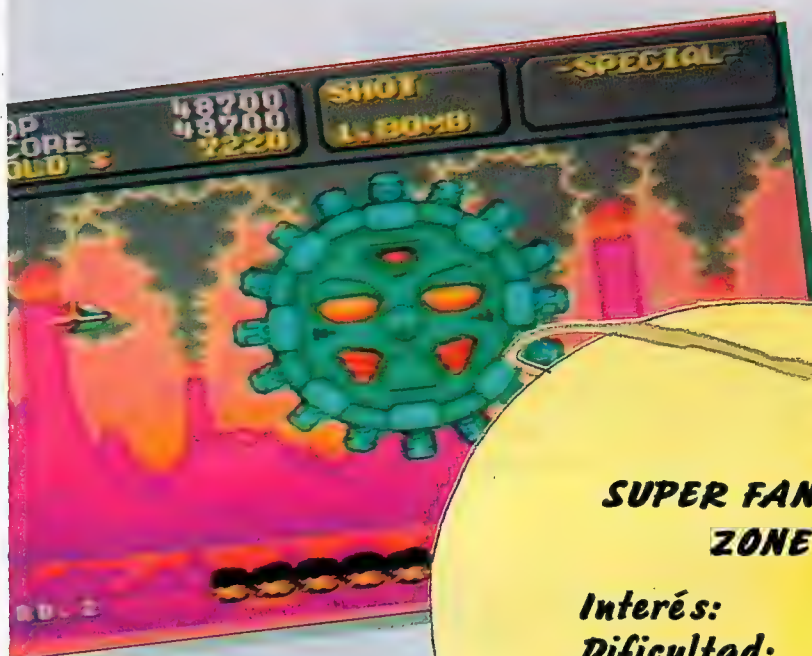
La pequeña nave protagonista del juego viaja a través de diferentes mundos, y su misión consiste en eliminar los objetos flotantes característicos que los pueblan, para librar una batalla con el más peligroso de sus habitantes.

Habilidad y destreza

Cada mundo que explora la intrépida nave está bien protegido por las



Cada monstruo tiene un punto vulnerable, por lo que debemos observar atentamente hasta descubrirlo.



Al finalizar cada una de las fases hay que enfrentarse a poderosos monstruos.

Para sacar ventaja

Es importante comprar las bombas dobles, ya que duran hasta que la nave es eliminada y poseen mayor poder destructivo. En la cuarta fase es imprescindible adquirir las luces. El monstruo de la segunda fase sólo es vulnerable en sus brazos, y el de la tercera, en los ojos; cuando abra la boca te atraerá hacia él y cuando la cierre será el momento de disparar. El rival de la cuarta fase sólo se destruirá al abrir su concha y desprotegerle.

pueden comprar botas y alas para mayor rapidez, luces para la cuarta fase —que es un mundo oscuro— y vidas extra.

El mayor peligro consiste en los enfrentamientos finales. Una vez logrado el objetivo de eliminar todos los objetos flotantes, al final de cada fase aparece el gran adversario que hay que derrotar para acceder al siguiente nivel, que adopta distintas formas según el mundo en que se encuentre y sólo es vulnerable en un punto concreto. ▲

ALBERTO PASCUAL

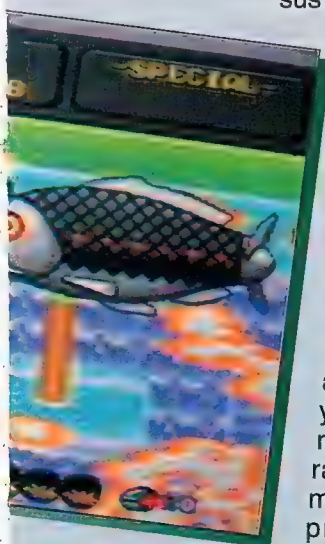
extrañas formas de vida que lo habitan, que tratarán por todos los medios de colisionar con cualquier invasor. La fragilidad de nuestra nave es tal que un solo roce con cualquier objeto hace que se desintegre, por eso es muy importante maniobrar con rapidez e inteligencia. Para facilitar la labor se dispone de un pequeño disparo, suficiente para acabar con todos sus enemigos.

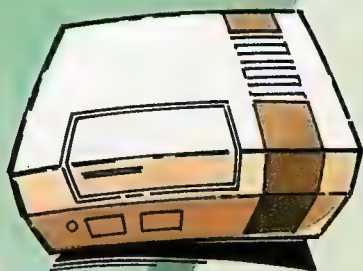
Al derribar a los rivales se obtienen monedas que conviene recoger, ya que es posible adquirir nuevas armas en una tienda que aparece al principio de cada fase o cuando se desintegra la nave. Las nuevas armas, aparte de por su mayor potencia, se caracterizan por su duración limitada. Además, con cada compra se encarece el valor de lo adquirido en la siguiente ocasión. También se

SUPER FANTASY ZONE

Interés:	77
Dificultad:	80
Gráficos:	73
Originalidad:	78
Sonido:	72

En la tienda, al principio de cada fase, podemos comprar armamento más potente y otros complementos que nos serán de gran utilidad.





NES: arcade



Hay que eliminar al mayor número posible de enemigos, prestando especial cuidado a los tanques o barcos, ya que son los que causan mayores daños.

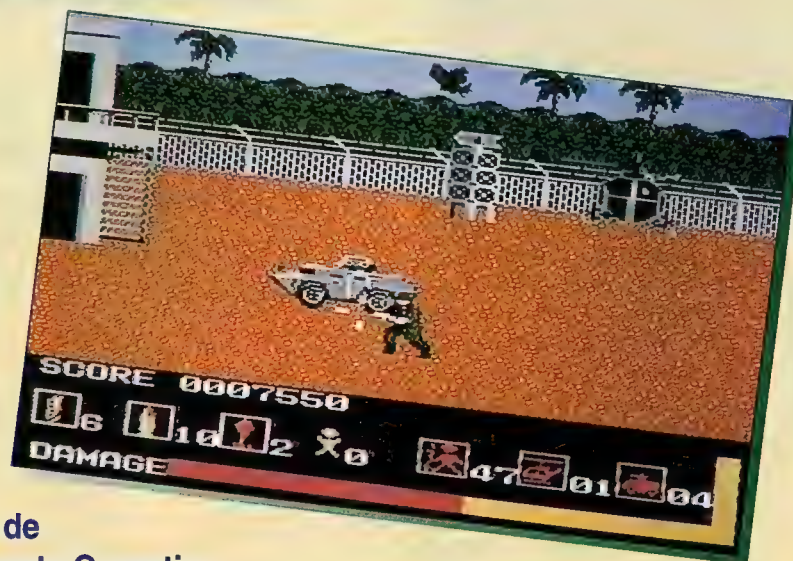
OPERATION WOLF

Redada contra el terrorismo

Los terroristas suramericanos han secuestrado a todo el personal de la embajada de los Estados Unidos y los han encerrado en pleno corazón de la selva de América del sur. Solamente el equipo de rescate Operation Wolf puede liberarlos. Su misión es clara: localizar el campamento enemigo oculto, asaltarlo rápidamente y evacuar a los prisioneros.

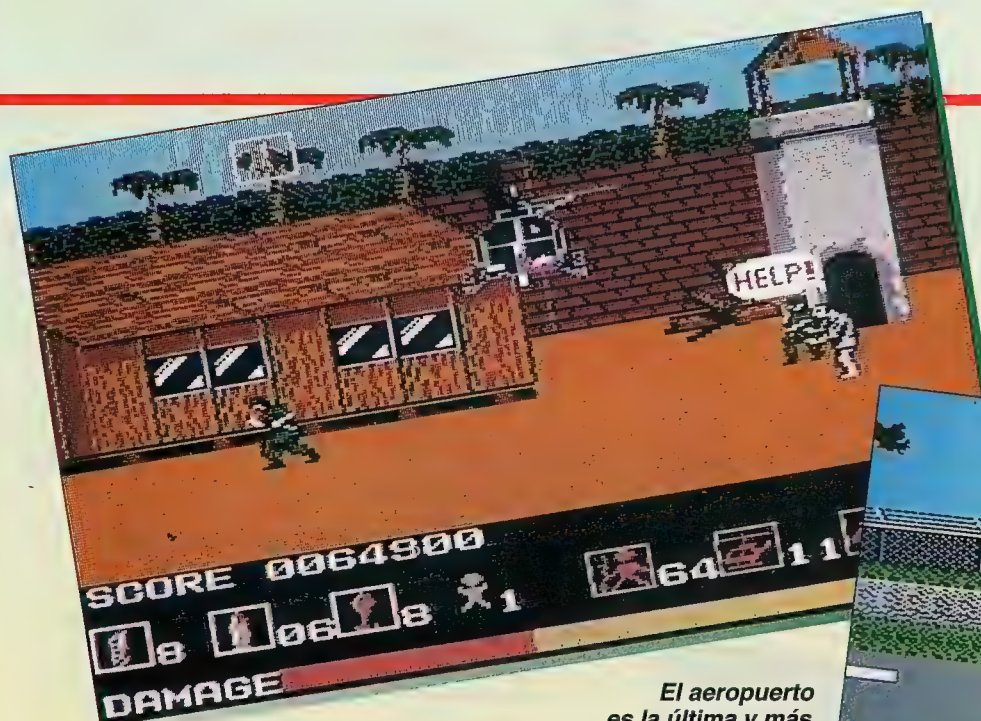
Este entretenido cartucho consta de cuatro niveles, y cada uno de éstos contiene, a su vez, seis misiones, como la jungla, el aeropuerto, el campo de prisioneros, etc. Para terminar cada misión hay que acabar con todos los enemigos; el número de éstos sale reflejado en la parte inferior de la pantalla. La aventura comienza con un número determinado de munición, tanto de balas como de granadas de mano, por lo que no se debe disparar continuamente, ya que nos quedaremos prácticamente desarmados. Por

tanto, saber dosificarla es muy importante. Durante la partida saldrán numerosos objetos que son de gran utilidad, como cartuchos que aumentan la cantidad de balas o iconos con forma de explosión que, al disparar contra ellos, aumentan el número de granadas. A veces, aparece también una bebida energética, representada por la letra P, que reduce el nivel de



daños, aumentando la energía. Los enemigos con los que los integrantes de Operation Wolf van a tener que enfrentarse son numerosos y muy peligrosos. Está el general, que aparece al final de la misión de la jungla con una prisionera. Hay que tener mucho cuidado al dispararle para no dar a la inocente, pues esto hará que descienda la barra de energía. También hay soldados de infantería, soldados en carros y soldados motoristas; pero los más peligrosos son los helicópteros, los vehículos blindados y las lanchas

Acaba con los terroristas a base de disparos y salva a todos los prisioneros



El éxito de la misión depende de nuestra habilidad para rescatar a los prisioneros y civiles que aparecen en pantalla.

El aeropuerto es la última y más complicada de todas las fases; afina la puntería y prepárate para afrontar el final de la misión.



cañoneras. Estos artefactos son los que ocasionan más daños, así que, cuando aparezcan en pantalla, se deben eliminar lo antes posible. En las distintas misiones en las que discurre el juego aparecerán diversos civiles, como prisioneros, niños, señoras, etc. A estos personajes no les debemos disparar, ya que esto también hace descender la barra de energía.

Los prisioneros tienen en este juego una función adicional en la aventura; sólo salen en el campo de prisioneros y en el aeropuerto, y se rescatan

cuando cruzan la pantalla desde la derecha hasta la izquierda sin ser alcanzados por el fuego de las balas. El número de hombres rescatados en el campo de prisioneros aparecerá en el aeropuerto. Después de superar la misión del aeropuerto, el presidente dará un discurso y lo hará enfadado o satisfecho, dependiendo del número de prisioneros rescatados. Una vez que haya sido completado con éxito el primer nivel, es decir,

Para sacar ventaja

Durante la aventura aparecerán objetos en forma de bala con la palabra *Free*; esto nos permite apretar el botón de disparo durante diez segundos sin que la cantidad de balas disminuya.



OPERATION WOLF

Interés: 75
Dificultad: 80
Gráficos: 75
Originalidad: 72
Sonido: 70

al superar con éxito las seis misiones, se accede automáticamente al siguiente nivel, que será mucho más rápido y difícil que el anterior; así hasta completar los cuatro niveles de que consta el juego. La aventura finalizará si se completa la misión del campo de prisioneros sin rescatar a ninguno de éstos. Nintendo trae a la consola NES un juego que posee unos gráficos muy buenos y un sonido no del todo conseguido. Además, es posible jugar con la pistola de esta consola. ▲

DAVID GARCIA



Super Nintendo: deportivo

TOP GEAR

La carretera es nuestra

¿Te imaginas un juego de carreras en el que puedas enfrentarte con tu mejor amigo, y que además contenga diferentes circuitos, cada vez más difíciles? Si ese es el juego que siempre has buscado, aquí lo tienes.



En las salidas procura no acelerar, ya que, de no ser así, perderás un valiosísimo tiempo.

TOP GEAR es original en las consolas, aunque no trate de algo realmente novedoso, ya que recuerda en muchos aspectos a JAGUAR X220, para ordenador; pero si te gustan las emociones fuertes, no te defraudará.

Lo que realmente diferencia a los juegos son las opciones. En este caso tenemos cuatro diferentes. La primera ofrece la posibilidad de participación entre uno o dos jugadores. También se puede cambiar el nivel de dificultad, según la experiencia que hayamos adquirido en el pilotaje de estos bolidos. Otra opción es el país del circuito, pero para elegirlo es necesario conocer el password, y ten en cuenta que los últimos circuitos son mucho más

complicados que los primeros. Por último, podemos escoger la medida del marcador, en kilómetros o en millas. También hay que destacar que dentro de la opción de número de jugadores podemos registrar nuestro nombre, elegir cambio automático o manual, seleccionar uno de los cuatro coches de que disponemos y variar la disposición de las teclas del pad, muy útil para los que sean zurdos.

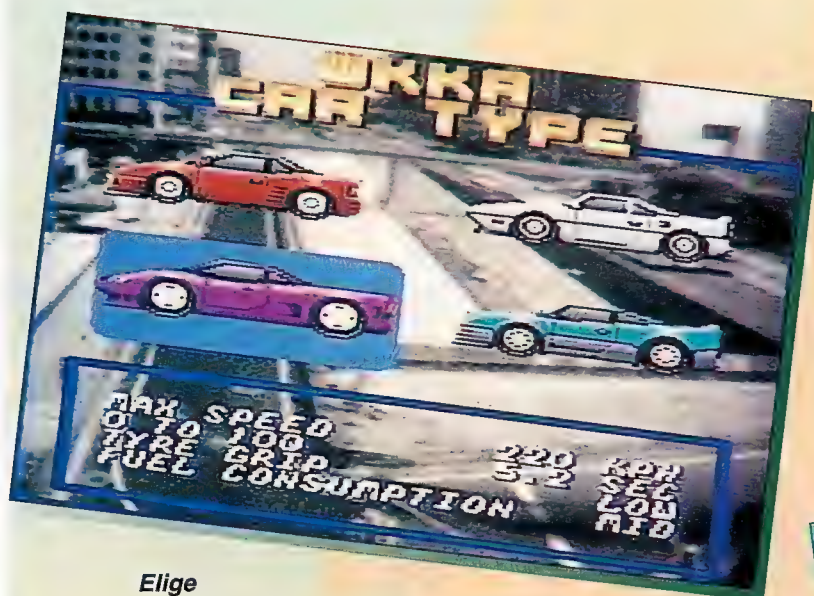
Dentro del coche

Un apartado importante dentro de estos juegos de simulación deportiva es el tipo de perspectiva escogido. Nuevamente, los programadores han optado por una visión subjetiva posterior. Así, durante la carrera, sólo vemos la parte de trasera de nuestro vehículo y no tenemos ninguna referencia de la parte frontal.

Una vez que hayamos elegido coche y estemos en carrera es importante tener en cuenta ciertos factores. El primero es saber que el bolido viene equipado con *nitros*. Esta opción no supone una novedad, ya que también fue introducida en los coches de OFF ROAD y permite grandes velocidades en un corto espacio de tiempo, aunque sólo dispones de tres.



En las fases nocturnas debes agudizar tus sentidos al máximo, de lo contrario te saldrás fuera de la pista.



Elige cuidadosamente el coche con el que vas a correr. De acuerdo con sus características, el más recomendable es el de color azul.

También es importante controlar la gasolina que consumimos, ya que, en algunos circuitos especialmente largos, no será suficiente para acabar la carrera, por lo que tendremos que hacer una visita a los *boxes*. Los países que podemos visitar al volante de nuestro bólido son Sudamérica, Japón, Alemania, Escandinavia, Francia, Italia y

Reino Unido. En algunos nos batiremos en circuitos urbanos con la consiguiente dificultad de señales, obstáculos, etcétera.

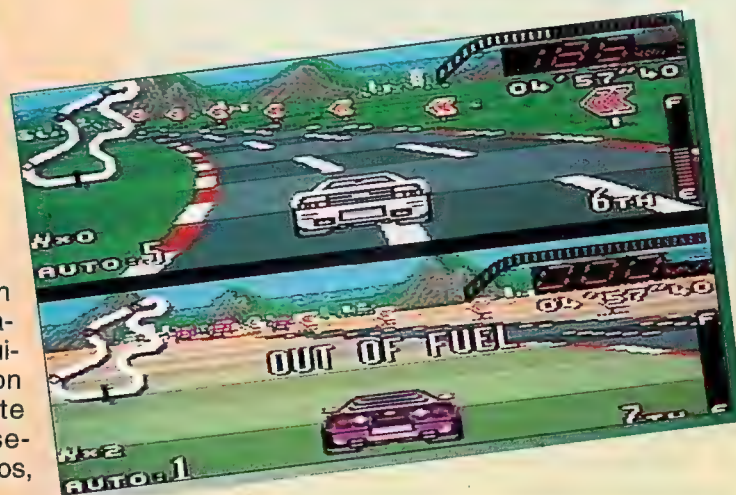
También tendremos que correr de noche, ya que alguna de las carreras llega a durar las veinticuatro horas del día, por lo que habrá que agudizar los sentidos al máximo para no salirnos de la pista.

Para colmo de sorpresas, en Escandinavia, la pista estará cubierta de nieve, por lo que hay que evitar volantazos bruscos.

En cuanto a gráficos no nos podemos quejar, ya que continúa con la gran calidad de otros lanzamientos de *Super Nintendo*. El sonido se basa en una melodía variable según el circuito y en los magníficos efectos sonoros de la aceleración, derrapajes y choques con otros coches. ▲



Acude a los boxes cuando tengas problemas con la gasolina, así evitarás quedarte fuera de la carrera.



TOP GEAR

Interés:	94
Dificultad:	85
Gráficos:	83
Originalidad:	87
Sonido:	85



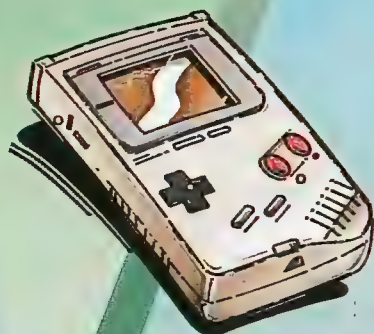
Para sacar ventaja

Una vez más te ofrecemos los deseados *password* para que puedas llegar hasta el último país, sin necesidad de gastar mucha gasolina:

Sudamérica: Moonbath
Japón: Gearbox
Alemania: Car park
Escandinavia: Road hog
Francia: Emulator
Italia: Analyser
Reino Unido: Horizons

Otros consejos que te servirán de utilidad son los siguientes: escoge el coche blanco para los últimos países, ya que casi no gasta gasolina, es muy manejable y tiene buena velocidad punta. En las salidas no mantengas el coche acelerado, ya que perderás mucho tiempo y gasolina.

CARLOS YUSTE



Game Boy: arcade

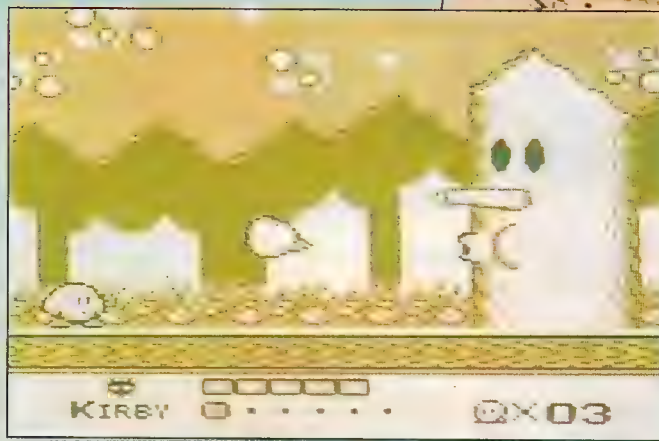
KIRBY'S DREAM LAND

Nacido con estrella

La acción se desarrolla en una pequeña estrella situada a muchos años luz de la Tierra, llamada "Dream Land". Sus habitantes están muy tristes porque el malvado rey Dedede y su séquito les han robado la comida y el apreciado tesoro de estrellas.

En este momento aparece el intrépido Kirby, que viene dispuesto a ayudarles. Para ello habrá de enfrentarse a los malvados enviados del rey Dedede por tierra, agua y, especialmente, por aire.

El rescate se desarrolla a lo largo de cinco etapas diferentes. En la primera, el personaje atra-



Para acceder a las cuevas Kirby tiene que abandonar su estado gaseoso. Dispara constantemente sobre el árbol y esquiva las nubes que lanza; necesitarás varios impactos para destruirlo.

viesa un paisaje natural repleto de animales peligrosos. La segunda transcurre en el siniestro

castillo Lololo, habitado por fantasmas.

En la tercera, Kirby tendrá que atravesar una sucesión de islas flotantes y evitar caer al océano. Luego tendrá que cruzar volando el Reino de las nubes esponjosas, para llegar finalmente al Monte Dedede.

La misión de Kirby consistirá en "aspirar" a todos los enemigos que se interpongan en su camino y volverlos a "escupir" para que estallen contra los próximos. Al mismo tiempo tendrá que recuperar la comida de Dream Land, así como una extensa gama de artículos que restaurarán su energía. Con el fin de apropiarse de todos los tesoros hay que esperar

Para sacar ventaja

Apártate de la onda radioactiva de las bombas o de lo contrario disminuirá la energía vital del personaje.

Para bajar a tierra hay que inflarse y evitar, así, que se haga daño al caer. Asimismo hay que desinflarse para introducirse por las puertas.

Bajo el mar no se puede "aspirar" ni "escupir". En el cielo sopla sólo cuando estés sobre una nube; si no te desinflarás y caerás al suelo.

a que éstos sean abiertos.

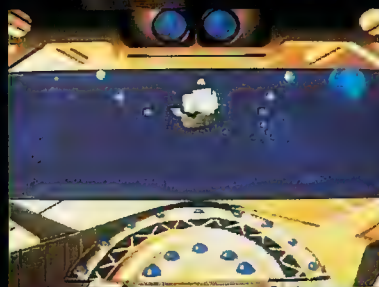
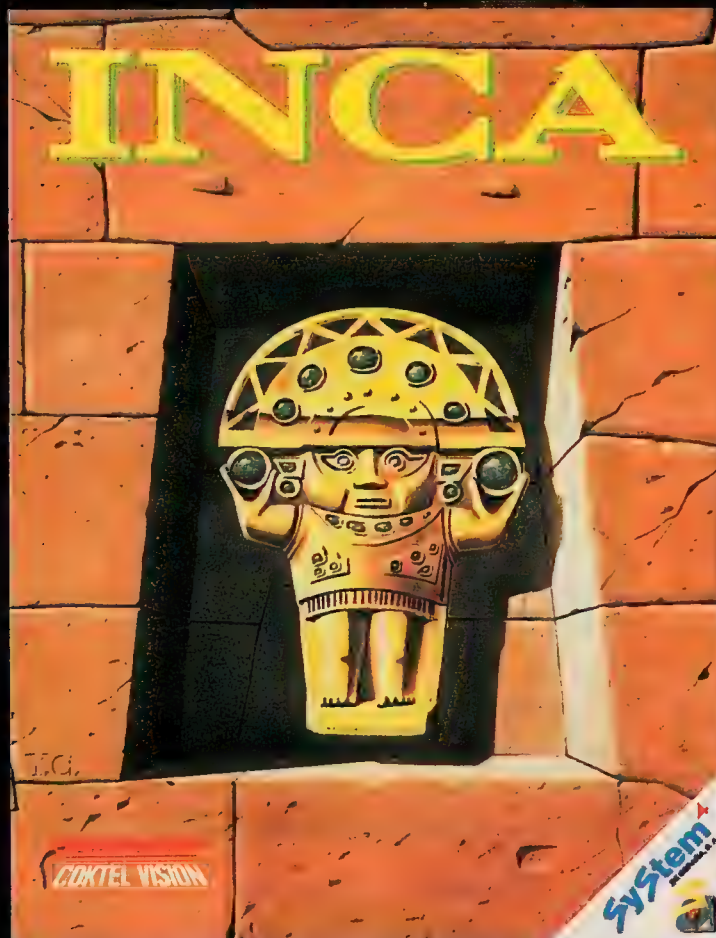
La configuración de los gráficos se parece bastante a SUPER MARIO LAND, aunque cabe destacar que la variedad de pantallas lo convierten en un juego mucho más entretenido. La banda sonora es sencilla, pero animada. ▲

LAURA ORDOÑEZ

KIRBY'S DREAM LAND

Interés:	76
Dificultad:	75
Gráficos:	80
Originalidad:	79
Sonido:	70

Tu eres El Elegido
para vengar
cinco siglos de olvido,
con los poderes de los Incas.



El gran acontecimiento MULTIMEDIA.

IMAGEN. Las imágenes de INCA utilizan todas las técnicas y asociaciones posibles:

- Paleta gráfica.
- Sintetización 3D precalculada.
- Video puro o incrustado sobre la imagen sintética.

MUSICA. La música original es una auténtica banda sonora que aporta al producto informático calor y sensibilidad.

Cantantes y músicos interpretan numerosos temas de diferentes estilos: clásico, folklore andino, jazz, etc. (Versiones CD).

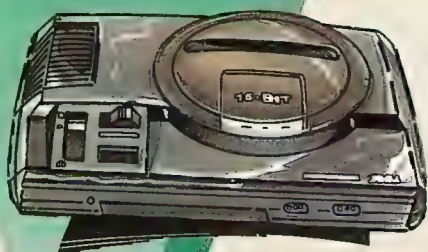
INTERACTIVIDAD. La interactividad de INCA se apoya sobre una tecnología de vanguardia. Ello permite al jugador, por ejemplo, circular libremente por el puente de una carabela, combatir a los conquistadores, en imágenes sintetizadas precalculadas, filmadas e incrustadas sobre las imágenes, pilotar un TUMI en el espacio o sobre los planetas, o pasear entre los muros megalíticos de una ciudad inca.

Disponible en PC Disco Duro, PC CDROM. Y todo un acontecimiento en tu pantalla: INCA CDI.

INCA CDI es una coproducción PHILIPS Interactiva Media y Coktel Visión.

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA POR:
System
DE ESPAÑA, S.

AVDA. PETROLEO, s/n., NAVE 10
POL. IND. SAN JOSE DE VALDERAS
28917 MADRID
Tel. (91) 610 57 12 • Fax (91) 612 26 07



Mega Drive: arcade

BIO-HAZARD

Los guerreros biónicos

La Tierra ha sido invadida por unas hordas mutantes que quieren acabar con todo vestigio de humanidad que se halle en el planeta. Pero gracias a los avances conseguidos en la biogenética, los humanos han creado un grupo de guerreros con vida propia.

Cada uno de los guerreros creados tiene habilidades diferentes. Una de ellas es la de retener energía. Si dejamos pulsado el botón de disparo, la nave que manejamos ganará en potencia de disparo, y así, cuando lo soltemos, lanzará una ola de energía que barrerá literalmente a los enemigos que osen ponerse ante ella. Según el bioguerrero que elijas, tendrás un disparo diferente. Aparte, aparecerán de vez en cuando en la pantalla unas ayudas en forma de bolas de diferentes colores. Según el color, obtendrás una diferente:

La bola verde. Este arma la tienes de serie. Son unos disparos verdes de escasa potencia. En los primeros niveles, te podrás defender con este arma, pero en las fases más avanzadas, no te servirá de nada.

La bola azul. Te puede dar dos disparos complementarios diferentes. El primero son



Durante el transcurso del juego nos encontraremos con enemigos de proporciones desmesuradas.



La capacidad de disparo de la nave depende de las diferentes opciones que escojamos a lo largo del juego.

unas bolas azuladas que explotarán al contacto con algún enemigo; son poderosas pero bastante lentas. El segundo es una barrera de rayos láser que saldrán disparados en todas direcciones, totalmente devastadora.

La bola amarilla. Al igual que la azul, ésta también te puede dar dos poderes diferentes. Uno es una especie de haz luminoso que sólo disparará hacia el frente, así que deberás dirigirlo tú hacia los enemigos. El poder destructor de este rayo es inmenso, pero su utilidad escasa, debido a su poca o nula movilidad. El otro es bastante más manejable,



Para sacar ventaja

Procura conseguir siempre el disparo multidireccional, que conseguirás con la bola azul. Si dispones de este disparo, sólo tendrás que variar tu posición en la pantalla para esquivar los disparos que te lanzan los enemigos. El modificador de disparo que consigues al coger una bola de color delante de ti parará los disparos de tus enemigos.

Aprovecha la potencia de ataque y no cambies de disparo mientras tengas su máxima fuerza

tiene un poder de ataque sensiblemente menor al primero, pero, por el contrario, puedes hacerlo disparar en cualquier dirección. El nivel de efectividad de este rayo es muy alto.

La bola roja. Sólo te ofrece un poder al cogerla, y es un rayo rojo que se dirige automáticamente hacia los enemigos que hay en pantalla. Gracias a esto, no necesitas apuntar antes de disparar.

Puedes aumentar la potencia de tu disparo especial cogiendo varias bolas

Los enemigos de final de fase suelen tener un aspecto detestable y una curiosa manía persecutoria; necesitan varios disparos para ser destruidos. La lucha puede desarrollarse en el espacio y bajo el agua, y siempre con la presencia de nuestros amados enemigos.

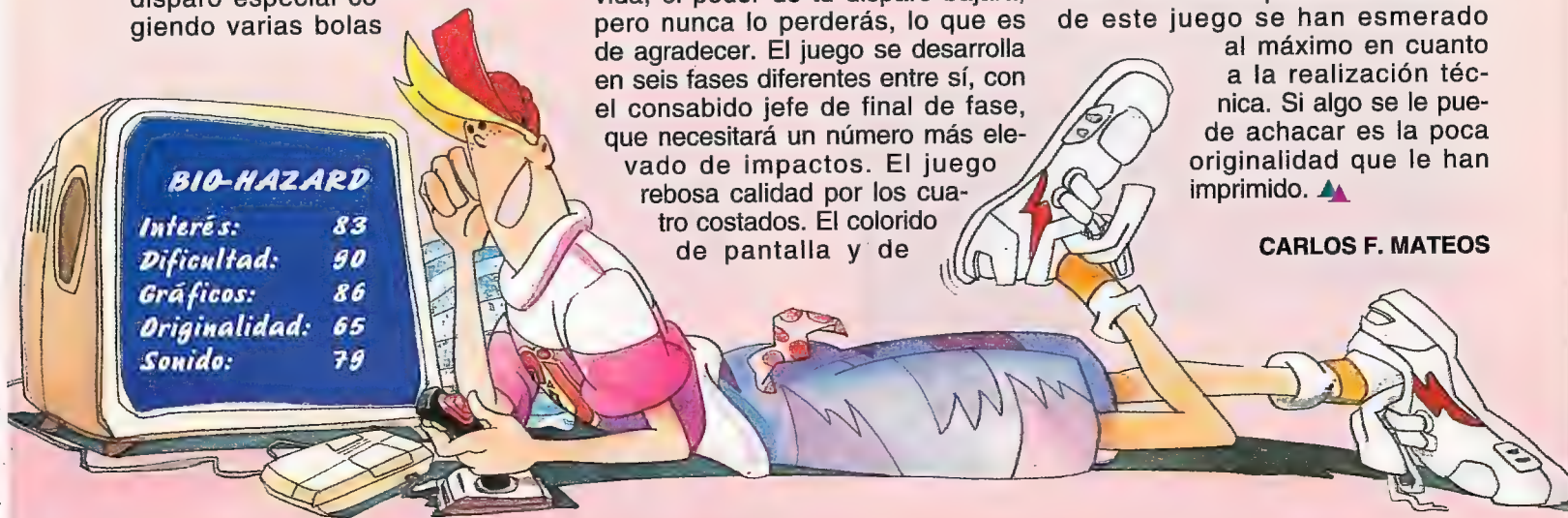


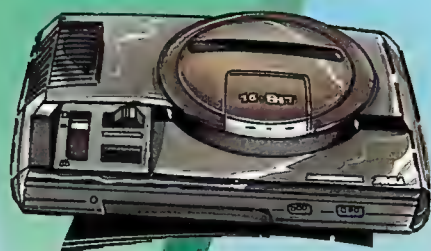
del mismo color. Si tienes la máxima fuerza de un disparo, procura no coger otro diferente, mientras que no sea estrictamente necesario, ya que perderías potencia de ataque.

Si por una desgracia pierdes una vida, el poder de tu disparo bajará, pero nunca lo perderás, lo que es de agradecer. El juego se desarrolla en seis fases diferentes entre sí, con el consabido jefe de final de fase, que necesitará un número más elevado de impactos. El juego rebosa calidad por los cuatro costados. El colorido de pantalla y de

los gráficos es genial. Los movimientos son realmente soberbios, tanto en los personajes como en los enemigos. El sonido está muy bien realizado, y resulta una gozada ver como cada disparo tiene uno diferente. Se nota que los creadores de este juego se han esmerado al máximo en cuanto a la realización técnica. Si algo se le puede achacar es la poca originalidad que le han imprimido. ▲

CARLOS F. MATEOS





Mega Drive: deportivo



El equipo plateado ha conseguido marcar un gol en la portería contraria. A continuación viene la repetición del encuentro.

SPEEDBALL 2

El juego del futuro

Nuevamente nos trasladamos al deporte del siglo XXI. Se trata de la segunda versión del SPEEDBALL, un deporte donde el deseo de ganar se sitúa por encima de cualquier truco sucio. La agresividad y la violencia son dos ingredientes indispensables en éste juego, donde se enfrentan equipos compuestos por unos brutos sedientos de victoria. El juego del futuro es una combinación de balonmano y rugby. Su objetivo consiste en colar la bola de metal en la sofisticada portería del equipo contrario. Al mismo

tiempo existen unas pequeñas canastas laterales y unas monedas esparcidas por la pista que te permiten obtener puntos canjeables por dinero. La cantidad que hayas obtenido te dará la oportunidad de mejorar el rendimiento de uno, de varios o de todos los componentes



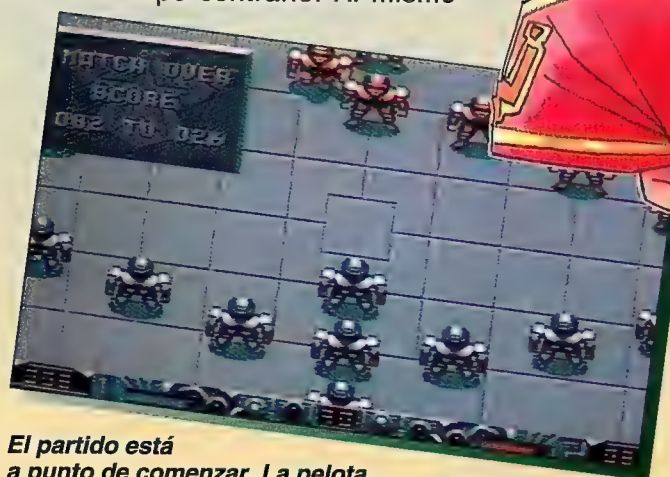
del equipo; para ello puedes incrementar su agresividad, rapidez, fuerza, etc., y llegar a convertirlos en verdaderas bestias del juego.

El programa consta de tres opciones: uno o dos jugadores y modo práctica. En todas ellas el encuentro

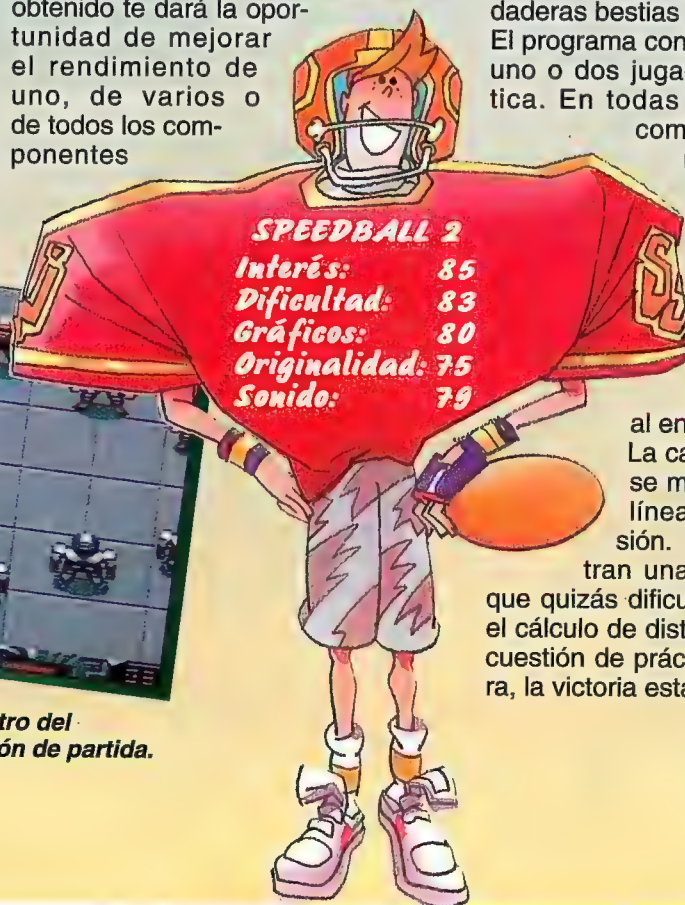
comienza con una gran rapidez de movimientos que aumenta a medida que se desarrolla el partido. La capacidad de control de la bola permite atraparla, pasarla, robársela al enemigo y disparar.

La calidad de los gráficos se mantiene en la misma línea de la primera versión. Las pantallas muestran una panorámica aérea que quizás dificulte en cierta medida el cálculo de distancias, pero todo es cuestión de práctica: apunta y dispara, la victoria está en tu mano. ▲

LAURA ORDOÑEZ



El partido está a punto de comenzar. La pelota se eleva desde una plataforma por el centro del campo y los jugadores están en la posición de partida.



SPEEDBALL 2
 Interés: 85
 Dificultad: 83
 Gráficos: 80
 Originalidad: 75
 Sonido: 79

ALACANT
c/ Del teatre, 29
03001 Alacant
Tel. 520 09 92

BARCELONA
Avda. Mistral, 25-27
08015 Barcelona
Tel. 426 49 81

BERGA
c/ Puig-reig, 4-bis
08600 Berga
Tel. 822 20 71

CACERES
c/ G. Pla de Osma, 3
10001 Cáceres
Tel. 22 89 32

CASTELLDEFELS
Avda. 301, 4
08860 Castelldefels
Tel. 665 11 84

GRACIA (Barna)
c/ Encarnació, 140
08025 Barcelona
Tel. 219 27 10

MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05

GRANOLLERS
c/ Santa Elisabet, 17
08400 Granollers
Tel. 879 00 04

GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
17003 Girona
Tel. 22 47 29

LLEIDA
c/ Lluís Companys
25003 Lleida
Tel. 28 03 82

MADRID
c/ Princesa, 29
28008 Madrid
Tel. 559 43 11

MALAGA
c/ Almansa, 14
29007 Málaga
Tel. 261 52 92

MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
08240 Manresa
Tel. 872 19 00

MOSTOLES
c/ Villamil, 62
28934 Mostoles
Tel. 617 53 61

PALMA
c/ J.L. Esterich, 5-A
07003 Palma
Tel. 72 87 37

PAMPLONA
c/ Aritz, 37
31002 Pamplona
Tel. 15 20 81

SABADELL
Trav. de l'església, 8
41001 Sabadell
Tel. 727 40 65

SANT ADRIA
c/ Bogatell, 79
08930 St. Adrià del B.
Tel. 462 08 21

SANTANDER
c/ Guadalupe, 19
39001 Santander
Tel. 31 45 11

SEVILLA
c/ R. Católicos, 25
41001 Sevilla
Tel. 422 22 97

TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
38003 Sta. Cruz de T.
Tel. 29 12 54

USERA (Madrid)
c/ Marina Usera, 16
28026 Madrid
Tel. 28 02 11

VALENCIA
Gv. Fdo. Católico, 2
46008 Valencia
Tel. 394 30 57

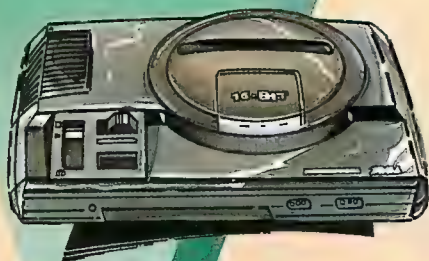
ELCHE
c/ Escultor Capuz, 2
03202 Elche
Tel. 545 60 74

Nuevos Centros



canadian
Felices Navidades

Si quieres este poster, consíguelo en tu Canadian Center.



Mega Drive: arcade

BATMAN RETURNS

Amenaza sobre Gotham



No podía faltar a la cita Catwoman, un sensual enemigo tan perverso como el enorme payaso que se oculta en las alcantarillas.

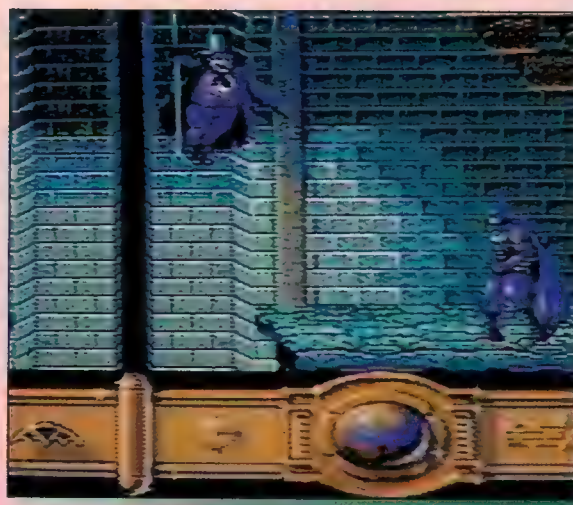
La segunda parte de las aventuras de Batman está por fin disponible para la consola Mega Drive tras una larga espera. Después de la película "Batman vuelve", el famoso superhéroe está otra vez de moda y, tras el éxito de la primera parte en los videojuegos, aparece este nuevo y emocionante arcade basado en la película del mismo nombre.

Como diferencias respecto al primer cartucho, hay que destacar la mejora realizada con los gráficos, que presentan innovaciones importantes como se puede constatar en cualquiera de sus fases, especialmente en la primera. También se ha reforzado el nivel de dificultad con nuevos enemigos más resistentes y menor efectividad en los *batarangs* que dispara Batman, aunque ahora dispone de nuevas armas arrojadas

de mayor eficacia, si bien de duración más limitada.

En esta aventura el enemigo de Batman es un extraño ser llamado el Pingüino, que se oculta debajo de la ciudad y dispone de un poderoso ejército. La misión del superhéroe consiste en llegar a su guarida y derrotarle antes de que acabe con la ciudad de Gotham.

En la primera fase del juego, Batman tiene que librar un combate con



El Pingüino se enfrentará a nuestro héroe en varias ocasiones, pero sólo es vulnerable en su guarida secreta, en lo más profundo de Gotham.



En su nueva aventura Batman se enfrenta a seres más peligrosos que en anteriores ocasiones. Los enemigos aparecen en cualquier parte.

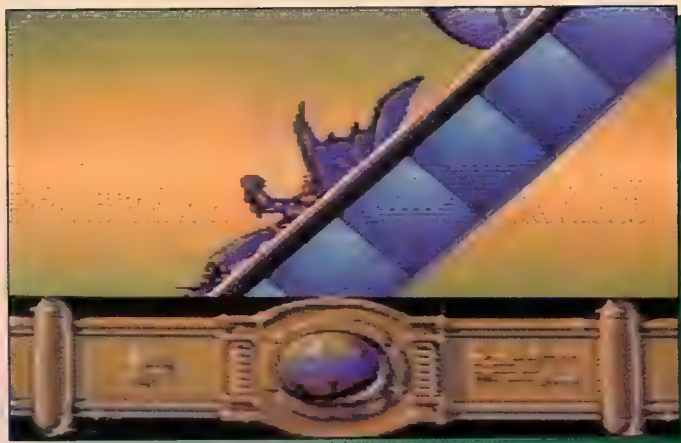
Con nuevas y más peligrosas armas, el enemigo a batir es el Pingüino

Catwoman —la mujer gato—, una aliada de su rival, sobre los rascacielos de Gotham. Después de atravesar una casa en ruinas se enfrenta al Pingüino, pero éste consigue huir.

La segunda fase se desarrolla en las calles de la ciudad, luchando contra los motoristas de su enemigo. En un gran edificio se vuelve a encontrar con Catwoman y el Pingüino; éste le lanza una gran bola de acero que Batman sólo puede esquivar arrojándose por las escaleras mecánicas. En la siguiente escena aparecen los miembros del "Círculo del triángulo rojo", primero en la calle, después en la feria, y finalmente sobre un tren, y se desarrolla un gran combate que sólo puede

tener un ganador.

Las alcantarillas de la ciudad son objeto de una obligada visita por parte de nuestro héroe. Allí se enfrenta a un peligroso payaso



Las trampas del Pingüino son un nuevo aliciente que pondrá a prueba los reflejos y la habilidad del famoso héroe.

gigante que incendia las tuberías donde se encuentra Batman. Si logra salir airoso del choque, le espera otra vez el Pingüino con nuevas armas.

La última fase se libra en la guarida secreta del Pingüino, un lugar helado, resbaladizo y lleno de trampas. Una caída en el agua resulta mortal para Batman, por eso debe saltar con agilidad entre los hielos y enfrentarse al Duckmóvil primero y a su peligroso rival después.

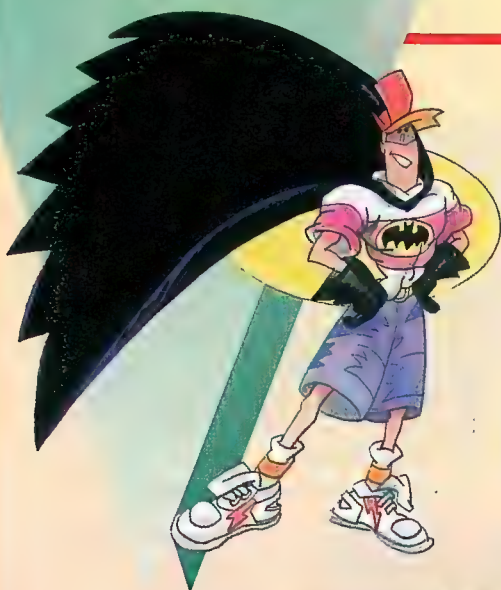
Con la victoria final de nuestro héroe, la ciudad se habrá salvado. Una segunda parte, mejor aún que la primera, les espera a los seguidores de las aventuras del famoso murciélago. ▲

BATMAN RETURNS

Interés:	87
Dificultad:	90
Gráficos:	86
Originalidad:	82
Sonido:	84



ALBERTO PASCUAL

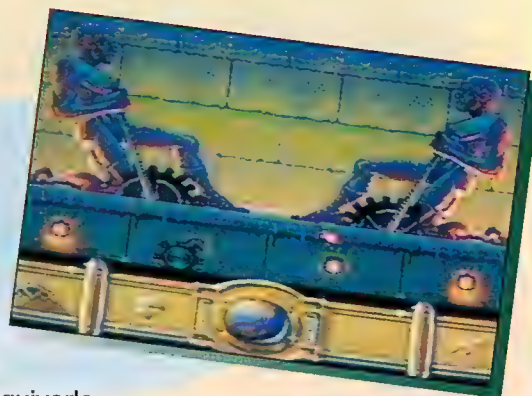


Los jefes

Primera fase

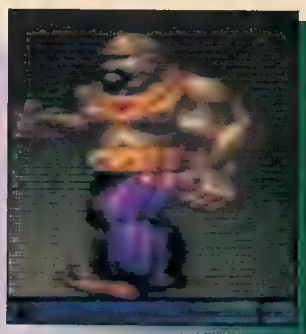
ESTATUAS MECANICAS. Es necesario golpearlas en la cabeza. Empieza por una y desde su rodilla dispara un batarang a la otra.

PINGÜINO EN CAMPANARIO. En su primera aparición únicamente es necesario esquivarle.



Segunda fase

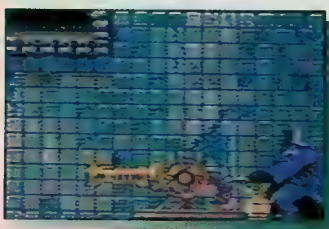
FORZUDO DE LA CORNISA. Sube a la cornisa por una de las dos aberturas y castígame con tus batarangs.



PINGÜINO Y BOLA. Debes esquivar la bola bajando por las escaleras. Después te atacará nuevamente el pingüino.

Cuarta fase

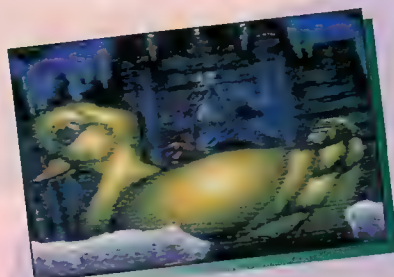
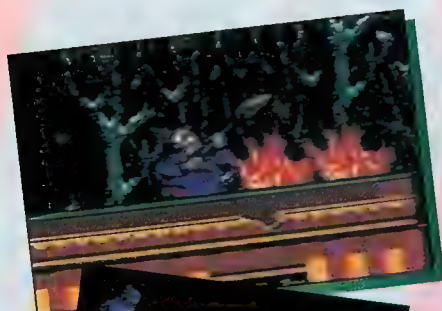
ZANCUDO LANZAFUEGOS. Atácale con paciencia, es más importante esquivar sus duros golpes.



PINGÜINO CON CAÑÓN. Sitúate en las ventanas de la derecha para evitar los impactos de la artillería.

Tercera fase

PAYASOS EN TREN. No son peligrosos. Con evitar sus ataques por la espalda, todo está resuelto.

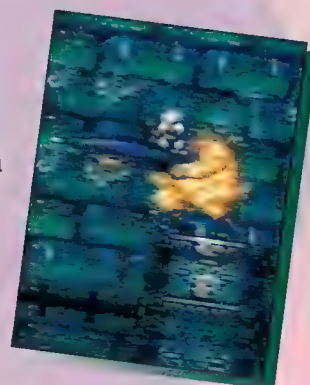


PINGÜINO CON GENERADOR. Es su última aparición; quítale toda su energía, y acto seguido, destruye el generador disparando a su centro.



Quinta fase

DUCK VEHICLE. Acércate para que se active, y atácale desde las piedras de la izquierda esquivando sus misiles.



MUJER GATO.

Aparece en más fases. Solo puedes golpearla cuando está quieta o hace uso del látigo.

TRIAXTM
CONTROLS, INC.

TURBO TOUCH 360TM

Un avance tecnológico en el control de videojuegos

¡No es necesario pulsar!

CONSIGUE MEJORES PUNTUACIONES MÁS FACILMENTE

- Basta con que pases tu dedo sobre el sensor: no más ampollas ni dedos cansados.
- Un movimiento más rápido para obtener puntuaciones más altas.
- Control diagonal y circular.
- Turbo de múltiples funciones.

CONTROLA EL MOVIMIENTO DIRECCIONAL SIMPLEMENTE CON UNTOQUE DE TU DEDO

El controlador de videojuegos Turbo Touch 360 de Triax te introduce en una nueva dimensión de control y comodidad en los videojuegos. Es un producto con tecnología de última generación que te ofrece el beneficio de unas puntuaciones más altas y un juego más prolongado sin "dedos cansados". Basta con que pases tu dedo pulgar o índice sobre el sensor de control (no tienes que pulsar). Además, gracias a un mejor control diagonal y circular (360°), los juegos más sofisticados y desafiantes son más fáciles de controlar y más divertidos de jugar.



Compatible
con consola
NINTENDO
8 bits



Compatible
con consola
SUPERNINTENDO
16 bits



Compatible
con consola
SEGA
8-16 bits

Sega, Megadrive y Master System son marcas registradas de Sega. Nintendo, Nintendo Entertainment System (NES) y Super Nintendo Entertainment System (Super NES) son marcas registradas de Nintendo. Turbo Touch 360 y Triax son marcas registradas de Triax Controls. © 1992 Triax Controls.

DROSOFT Moratín, 52, 4ª dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40



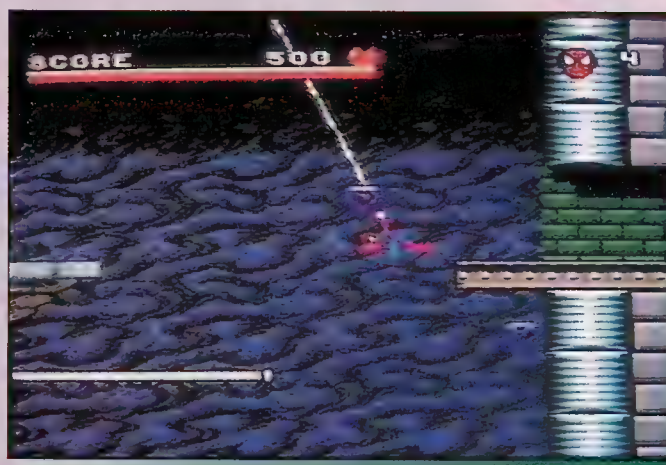
Super Nintendo: arcade

SPIDERMAN AND THE X-MEN

La patrulla x, invitada especial



Spiderman hace su primera aparición por la consola Super Nintendo; pero esta vez no lo hace solo como en otras consolas, sino que le acompañan los miembros de la patrulla X en su enfrentamiento contra los malvados del cómic.



Spiderman puede hacer uso de sus telarañas para saltar de un lugar elevado a otro.

vos son los que aparecen en este juego. Wolverine, en España más conocido como Lobezno, cuenta con su esqueleto y

garras de adamantium como arma principal para defenderse de los enemigos. También es capaz de recuperar su energía con el paso del tiempo. Cyclops, o Cíclope, posee visión de rayos X, un poderoso salto y su sexto sentido para detectar enemigos. Storm es el único miembro femenino del grupo, pero también uno de los más activos. Esta heroica dama puede controlar las condiciones atmosféricas, además de desenvolverse muy bien debajo del agua. Quizás el miembro menos conocido sea Gambit, que utiliza la energía kinética como arma principal. También cuenta con sus cartas mágicas para derrotar a los villanos.

Casi todas las fases están diseñadas en forma de laberinto a base de plataformas. En la primera únicamente contamos con Spiderman; está es simplemente una fase de prueba en

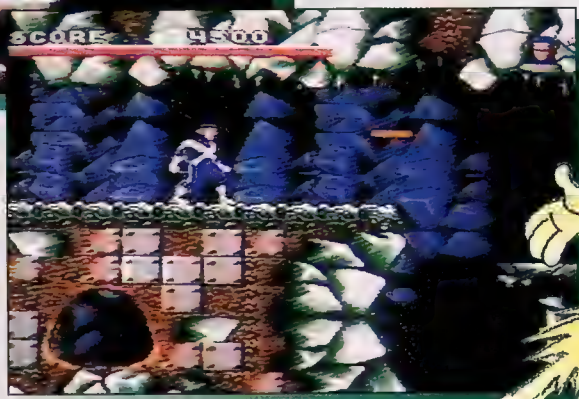
En esta ocasión el fotógrafo Peter Parker, en su personalidad secreta de Spiderman, debe enfrentarse con los típicos villanos para salvar al mundo. Esta vez no solo cuenta con la ayuda de sus telarañas, su sentido arácnido y su habilidad para agarrarse a las paredes, también le acompañan los miembros de la legendaria Patrulla X.

Este grupo de héroes ha tenido diferentes miembros a lo largo de su historia, pero quizá los más representati-

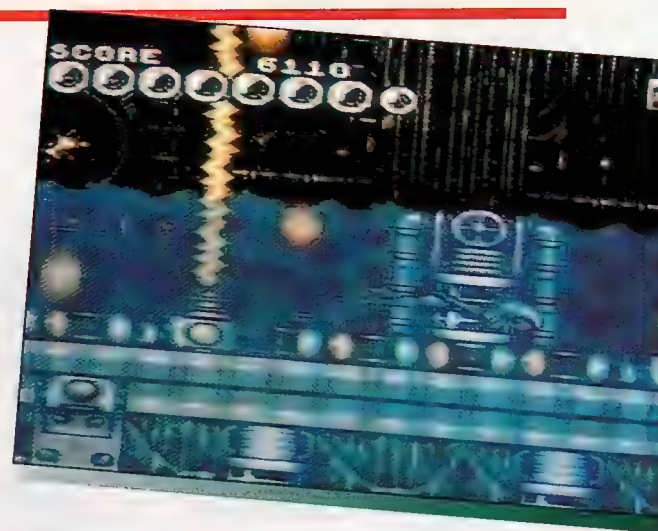
Las fases más locas son en las que toma parte activa Lobezno; los enemigos son de lo más extraño que podáis imaginar.



Cyclops cuenta con un poderoso rayo láser para defenderse de sus adversarios.



Gambit, en su primera fase, debe evitar que la gigantesca rueda dentada le atrape.



Storm es la miembro del grupo que se encarga de las misiones submarinas. Su barra de energía la forman burbujas de oxígeno.

la cual solamente debemos encontrar una serie de minas en un orden determinado. Para ello contamos con su sentido arácnido que indica con una flecha en pantalla la situación de la siguiente mina a recoger. Tras este nivel podremos acceder al manejo de todos los personajes mediante su selección. Las fases son diferentes para cada super héroe, y es posible desechar alguna de las misiones a llevar a cabo mediante la pulsación del botón SELECT en la fase en curso. Si se desechar dos fa-

ses con el mismo personaje, este será despedido del grupo, y no se le podrá controlar de nuevo hasta otra partida. Con un logrado diseño y animación, el cartucho cuenta con buenos gráficos en todas las fases y personajes. Respecto al sonido, cabe destacar la música de presentación y el sonido entre fases. Un buen juego con el que podrás emular a tus héroes favoritos del cómic. ▲

Para sacar ventaja

Aprende rápidamente las habilidades personales de cada héroe, y con ello conseguirás avanzar mucho más en la aventura. En la primera fase, es aconsejable la confección de un mapa para situar correctamente la ubicación de las minas a desactivar.

SPIDERMAN AND THE X-MEN

Interés:	89
Dificultad:	82
Gráficos:	87
Originalidad:	83
Sonido:	85

ANTONIO GREPPI



Game Boy: lucha

WWF SUPERSTARS 2

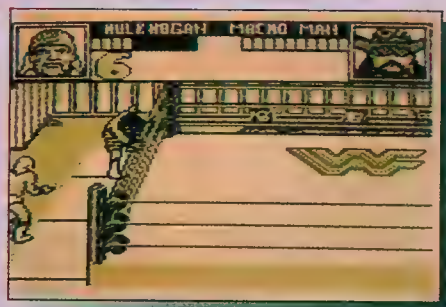
Las estrellas regresan al ring



The Mountie levanta a Hulk Hogan por los aires y lo hace caer con todo su peso sobre el ring, como consecuencia de ello perderá parte de su energía.

El escenario donde se desarrolla el combate puede ser un ruedo abierto o bien puede estar cerrado como una jaula. Si eliges la primera opción, los luchadores no podrán salir del rectángulo; pero si está abierto, éstos podrán pelear al borde de un público que pide buena lucha y acción.

El combate lo gana el primero de los dos contendientes que haga caer exhausto en el ring al contrario y logre inmovilizarlo. Patadas y golpes maestros permitirán a tu jugador practicar llaves que levanten al adversario por los aires para arrojarlo con todo su peso contra el suelo.

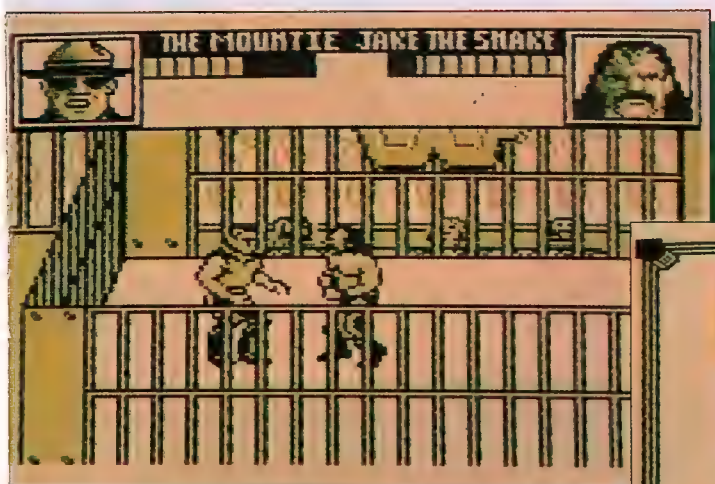


El combate puede llegar a ser más emocionante si los luchadores saltan las vallas de seguridad.

También puede subirse a una esquina del ring para luego lanzarse con toda la fuerza de su cuerpo contra el otro luchador. O bien golpearle una y otra vez cuando esté tendido en la

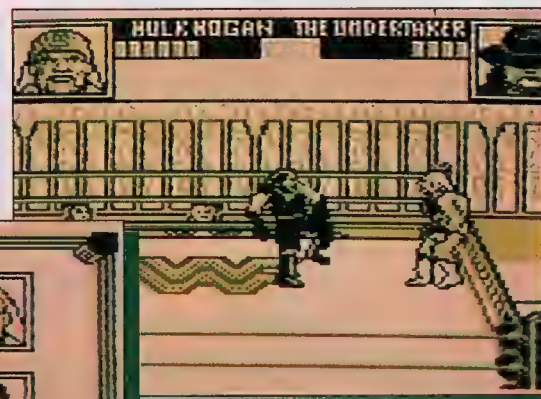
Para sacar ventaja

Cuando tu héroe haya perdido mucha energía, haz que salte fuera del ring, donde será más fácil esquivar los ataques. Apretando la tecla SELECT en los primeros instantes del encuentro podrás recuperar toda la energía. Cuando tu luchador haya caído al suelo y no pueda levantarse, haz que ruede por toda la pista para que el enemigo no salte sobre él.



Cuando el ring está cerrado no hay posibilidad de escapar de los ataques de ira del adversario.

El juego ofrece la posibilidad de escoger el personaje que vamos a controlar. Cada uno posee sus propias características.



Podemos conectar dos Game Boy y enfrentarnos a nuestros amigos. Siempre es más atractivo.



lona, hasta hacerle perder por completo su energía. El diseño de los gráficos ha sido concebido para mostrar una panorámica frontal-aérea del ring con un pequeño efecto de scroll. Las melo-

Lucha por la victoria, en un ruedo cerrado o abierto, con los personajes más singulares del pressing catch

días que amenizan el combate están basadas en himnos nacionales y funerarios. Tres campanadas marcan en inicio de la pelea. Como sonido de fondo el público aplaude y se agita en las gradas. Los luchadores cargados de energía, se aproximan hacia el centro de la pista y comienzan a ases-

tarse fuertes puñetazos que, en cierto modo, son fingidos, puesto que nunca llegan a hacer tanto daño como pueda parecer.

El *pressing catch* ha llegado a convertirse en uno de los deportes más representativos de los Estados Unidos de América. La dinámica del juego está basada en una especie de "montaje teatral" representado por unos luchadores físicamente muy poderosos. Cada uno de ellos ha logrado confeccionarse una pequeña historia a lo largo de su trayectoria en los rings. Algunos de ellos son defensores del mal y otros tratan de que el bien y la justicia que encarnan salgan intactos al final de la pelea. Así, por ejemplo, Hulk Hogan, la superestrella de este emblemático deporte, se erige como la figura más representativa del bien, y su golpe maestro consiste en caer sobre su adversario con la pierna estirada cuando éste ha sido derribado al suelo. The Undertaker, más conocido en España como "el enterrador", tiene la morbosa costumbre de depositar una flor sobre sus víctimas una vez que ha ganado el combate.

Las características más sobre-

salientes de cada uno de ellos aparecen en la pantalla una vez que tú y la máquina hayáis decidido quiénes serán los participantes de la lucha. ▲

LAURA ORDOÑEZ



WWF SUPERSTARS 2

Interés:	70
Dificultad:	75
Gráficos:	70
Originalidad:	70
Sonido:	67



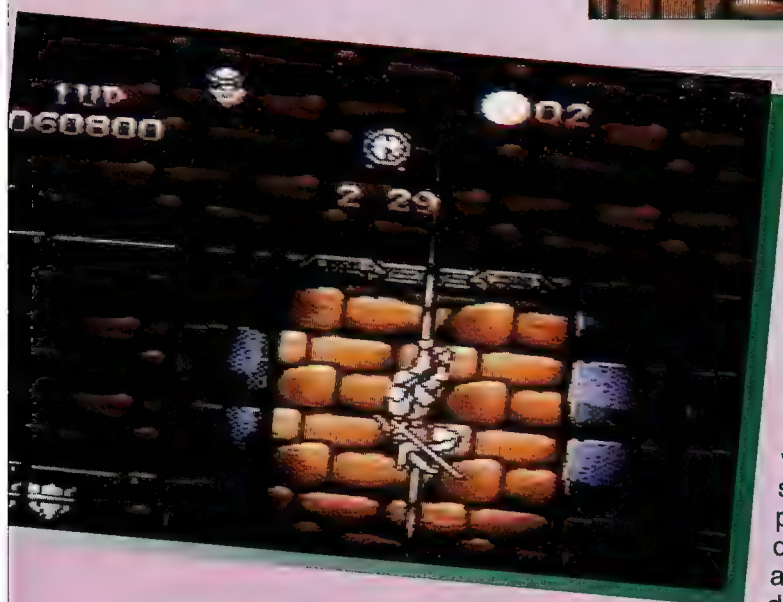
Super Nintendo: arcade

Dirk el Osado es uno de los guerreros más famosos y audaces que han pasado por nuestras consolas. Sus hazañas han tenido una gran aceptación por parte de los aficionados a los juegos de acción, que han vivido junto a él numerosas aventuras.



DRAGON'S LAIR

Mata al dragón, libera a la princesa



Dirk ha de saber utilizar los elementos que encuentre para hallar la salida que le conduzca a la princesa.

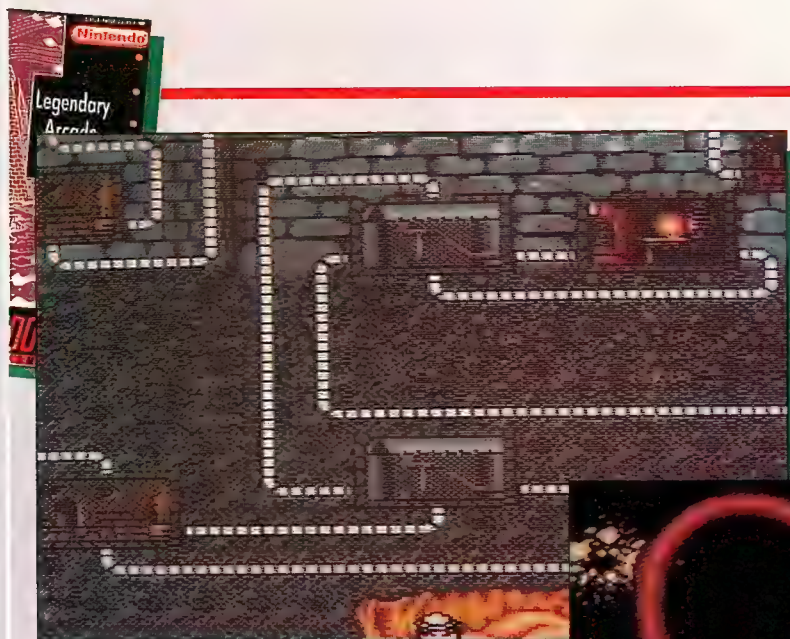
En su primera aparición para **Super Nintendo**, el intrépido Dirk debe rescatar a su prometida, la princesa Daphne, de las garras de un gigantesco dragón que se esconde en lo más profundo de un castillo lleno de monstruos. Para llevar a cabo con éxito su misión, Dirk dispone de su espada y de algunas armas arrojadas que puede recoger en su camino. Aunque tienen

menos poder que la espada, son de gran utilidad para eliminar enemigos sin arriesgarse demasiado y, además, son ilimitadas.

El castillo tiene más de veinte habitaciones, todas ellas están pobladas de extrañas criaturas y trampas que pueden acabar con la vida de Dirk si no actúa con precaución.

No es necesario atravesar todas las habitaciones para llegar a Daphne, la mayoría dispone de dos salidas, una de ellas lleva a la siguiente habitación y la otra puede llevar a Dirk a habitaciones donde ya ha estado antes o bien a otros lugares innecesarios en su aventura ya que no tienen salida.

Los obstáculos de los que dispone cada cuarto, ponen a prueba constantemente la audacia del famoso guerrero ya que, aunque ningún enemigo es invulnerable a su espada o a sus armas arrojadas, hay numerosas plataformas que requieren una gran dosis de habilidad y valor para atravesarlas. El protagonista puede ayudarse de las cuerdas que



El enemigo más peligroso se esconde en lo más profundo del castillo, y Dirk tendrá que derrotar previamente a todos sus secuaces.



Singe, el dragón, sólo tiene un punto débil: la cabeza, y está rodeado de murciélagos que atacan continuamente al guerrero



Para sacar ventaja

Los passwords son bastante complicados de usar, Dirk debe colocar en unas tablas numeradas que están bajo el agua, unas bolas de colores en su número correspondiente. A continuación te damos los cuatro passwords necesarios para llegar al final:

Fase 1: bola roja en la tabla 2, bola verde en la tabla 4, la naranja en la tabla 6 y la azul en la tabla 7.

Fase 2: bola verde en la tabla 3, la azul en la tabla 5, la naranja en la tabla 7 y la roja en la tabla 8.

Fase 3: bola azul en la tabla 2, la naranja en la tabla 3, la roja en la tabla 6 y la verde en la tabla 8.

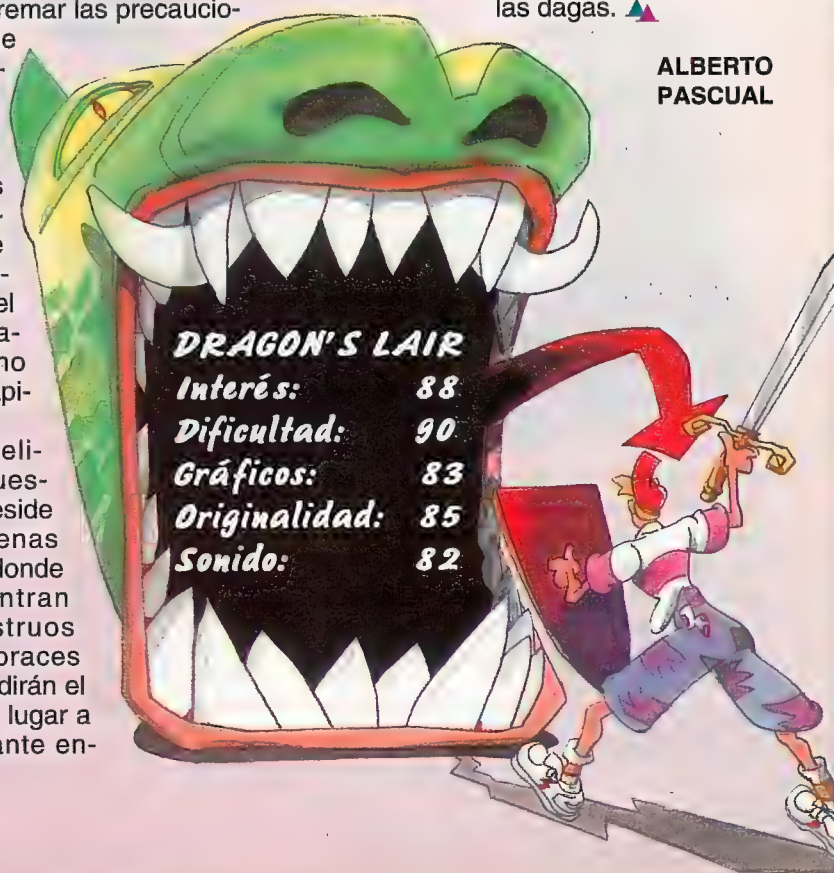
Fase 4: bola azul en la tabla 1, la naranja en la tabla 2, la verde en la tabla 3 y la roja en la tabla 8.

encuentre colgando, de los trampolines y de las tumbonas elásticas para acceder a los lugares más elevados donde se puede ocultar alguna de las salidas.

También puede ser necesario explorar debajo del agua. En estos casos hay que extremar las precauciones, ya que el osado héroe no puede utilizar ninguna de sus armas e, igualmente, puede verse arrastrado hacia el fondo en caso de que no nade con rapidez.

El mayor peligro para nuestro amigo reside en las almenas del castillo donde se encuentran dos monstruos bastante voraces que le impedirán el paso dando lugar a un interesante enfrentamiento. Pero su verdadero reto le espera bajo tierra, en las cavernas. Allí estarán la princesa Daphne y el gigantesco dragón para el duelo final, que sólo es vulnerable en la cabeza y, para vencerle, lo mejor es utilizar las armas arrojadas, especialmente las dagas. ▲

ALBERTO PASCUAL



POPILS



Game Gear: arcade

Un puzzle para la princesa



El malvado brujo Popils ha capturado a la hermosa princesa de la que está enamorado el joven protagonista de la historia. Popils es un auténtico forofu de los rompecabezas, y ha encerrado a la princesa dentro de un puzzle formado por diferentes bloques. El pequeño príncipe tiene que destruir los bloques en el orden correcto para encontrar a su enamorada o hacer que ella le encuentre a él.

El programa posee diferentes opciones. Está el juego normal, en el que

contraremos con numerosos bloques y personajes que le pondrán bastante difícil finalizar con éxito su objetivo.

El bloque normal se puede destruir a base de puñetazos, patadas o cabezazos. Cada bloque eliminado desaparecerá, y los que están encima descenderán un nivel. De esta forma se puede ir accediendo a donde nos convenga. También está el bloque dorado, que no se puede destruir, y el bloque puntiagudo, que se puede destruir, aunque si la princesa o el príncipe caen encima de él, morirán.

Las puertas transportadoras pueden ser usadas tanto por el pequeño príncipe como por sus enemigos. Estos accesos tienen distinta forma y, al entrar por una de ellas, se saldrá por otra idéntica. Los enemigos que encontrará nuestro protagonista son una especie de animalillos, redondos y de color verde, además de los vampiros. Ninguno de ellos puede ser destruido directamente por el príncipe, y, en el caso en el que tocan a los jóvenes enamorados, tanto la princesa como el príncipe morirán. ▲

En algunas pantallas hay enemigos que debes eliminar antes de rescatar a la princesa; pero ten cuidado con ellos: no son inofensivos.



se actúa con los rompecabezas ya preparados (un total de cien pantallas); el mapa editor, que permite crear los puzzles que se quiera, y el juego editado, bien con un mapa dado o bien con otro que se reciba vía el cable de enlace Gear-a-Gear.

En las diferentes pantallas por la que ha de pasar el protagonista, nos en-

En el primer laberinto, el príncipe debe resolver el rompecabezas para llegar hasta su amada.

POPILS

Interés:	74
Dificultad:	76
Gráficos:	72
Originalidad:	73
Sonido:	72

DAVID GARCIA





CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.

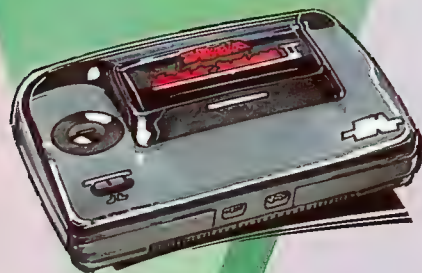


© 1991 Nintendo. TM & ® are trade marks of Nintendo

GAMEBOY 
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Master System: arcade

Sega nos presenta uno de los juegos más divertidos, entretenidos y llenos de acción de la **Master System**. Una foca gigantesca ha raptado a todos los pollos del hasta entonces tranquilo y maravilloso zoo de Nueva Zelanda, bueno, no a todos, uno de ellos ha conseguido escapar del enorme saco en que la malvada foca los había encerrado. Pero nuestro joven protagonista se siente muy triste y solo sin la presencia de sus pequeños amigos. La misión de Tiki, que así es como se llama el pollito, está muy clara: tiene que recorrerse todo el zoológico de cabo a rabo para salvar uno por uno a sus Compañeros. Está solo, desamparado y es demasiado pequeño para enfrentarse con enemigos grandes y fuertes, pero Tiki es muy valiente y lo va a intentar con todas sus fuerzas. El juego consta de cinco etapas y, para finalizar cada una de ellas con éxito, se tienen que superar cuatro fases que se desarrollan por distin-

Para sacar ventaja

En ocasiones, te encontrarás con flechas grandes de color rojo. Si disparas continuamente contra algunas de ellas, podrás pasar a niveles más avanzados sin necesidad de tener que atravesar todas las fases.

THE NEWZELAND STORY

Rescate en el Zoológico



tos lugares del zoológico.

Al llegar al final de cada etapa, nuestro pequeño aventurero se enfrenta con animales muy peligrosos y grandes tales como una ballena gigante o una tortuga enorme.

El pequeño Tiki cuenta al principio de la partida con un arco con el que dispara flechas para poder acabar con sus enemigos, pero ésta no es el único arma del que va disponer nuestro protagonista. A lo largo de la aventura va ir recogiendo otras más efectivas que la anterior. Se va encontrar con pistolas-láser y con bolas energéticas que permitirán acabar mucho más rápido con los enemigos, sobre todo, con los que aparecen al final de cada etapa.

Tiki va a tener que pasar por numerosos lugares para rescatar a sus amigos, como por ejemplo las enormes piscinas del zoológico de Nueva Zelanda. Al sumergirse en alguna de ellas, aparecerá en la parte superior de la pantalla una barra de energía que irá disminuyendo constantemente, por lo que habrá que estar muy atento para llegar a algún sitio donde el valiente pollito pueda recuperar el oxígeno perdido antes de que este se

le agote, ya que si no, Tiki se ahogará y perderá una vida.

En el juego hay algunas fases en la que es necesario volar si se quiere llegar al final de la misma. Para poder hacerlo, Tiki tiene que eliminar a los enemigos que aparecerán montados en patos y otros tipos de personajes y objetos voladores.

Sus enemigos también pueden volar y si les dispara, matará a los objetos que los transportan y será imposible realizar su vuelo. Una vez aniquilado el adversario, el transporte volador en el que se encontraba quedará quieto y en espera de que alguien se suba en él. Tiki deberá dar un pequeño salto encima del objeto o animal volador y dirigirse hacia el rescate de sus amigos.

Cada vez que se elimine a un enemigo, este se transformará en una sabrosa fruta que Tiki deberá ir recogiendo, ya que esto le va a proporcionar puntos que le serán de mucha utilidad, debido que al llegar a una determinada cifra obtendrá una nueva vida.

En definitiva, un divertidísimo juego que cuenta con unos Gráficos y un sonido más que aceptables. ▲

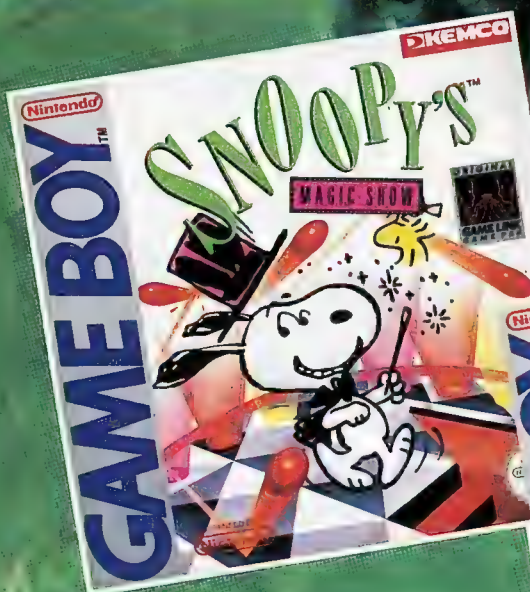
DAVID GARCIA.

THE NEWZELAND STORY

Interés:	88
Dificultad:	84
Gráficos:	85
Originalidad:	87
Sonido:	83



5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.



El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!



En un archipiélago habitado por monstruos prehistóricos secuestrada princesa Tina. ¡Sálvala!



¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.



¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!



Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerlos.

SNOOPY and other Peanuts Characters: © 1958, 1965, 1975 United Feature Syndicate, Inc.
GODZILLA and MINILLA: © 1992 Toho Company, Ltd.

El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



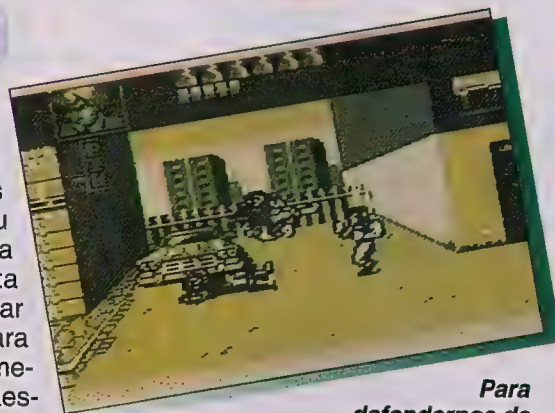
Game Boy: arcade



DOUBLE DRAGON 3

En busca de las piedras Rosetta

Billy y Jimmy Lee, conocidos expertos en las artes marciales, se enfrentan a su tercera aventura en la pequeña consola **GAME BOY**. En esta ocasión, su objetivo es localizar las tres piedras de Rosetta. Para encontrarlas, deben recorrer medio mundo guiados por su maestro, Hiruko, y con ellas lograrán desterrar, de una vez por todas, el



Para defendernos de los enemigos contamos con nuestros puños y una poderosa gama de patadas. Destaca sobre todo la patada en salto.



otros juegos de este tipo. El programa tiene bastante dificultad, pero permite la participación de dos jugadores, lo que atenúa este inconveniente. ▲



Debemos recorrer todo el mundo para encontrar las tres piedras Rosetta.

Para sacar ventaja

Contra los difíciles enemigos de final de fase, la mejor táctica para derrotarlos es darles un único golpe, y alejarse antes de que descarguen el suyo. Visita las tiendas de armas frecuentemente. Cuando derrotas a varios enemigos el juego te da una o más monedas.

mal del planeta Tierra. Estados Unidos, China, Japón, Italia y Egipto son los países a visitar si queremos localizar las piedras. En estas naciones, Billy y Jimmy se enfrentarán a cientos de enemigos, entre ellos, macarras, karatekas, momias, gladiadores, ninjas y diversos seres demoníacos.

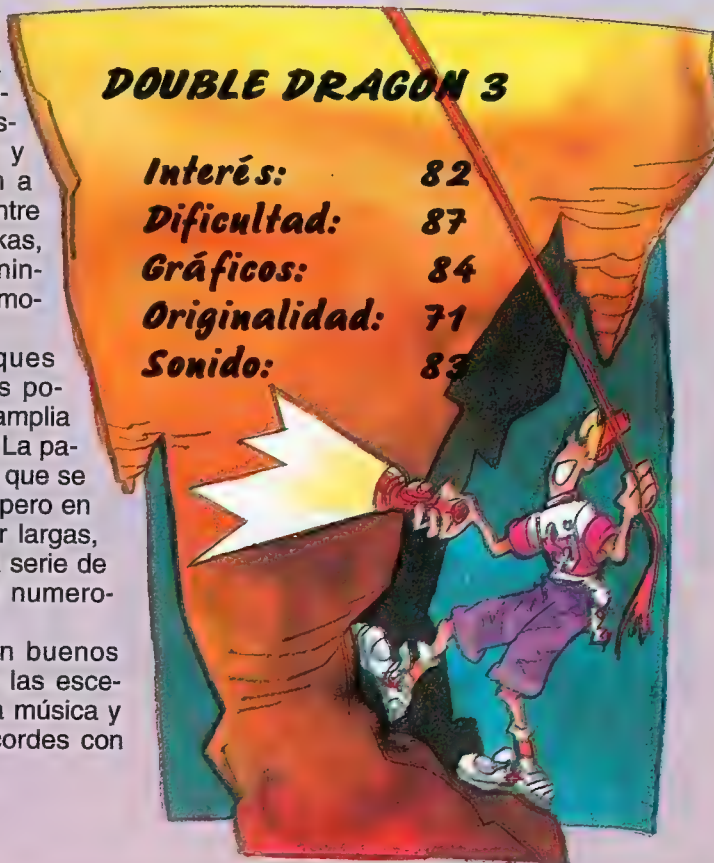
Para repeler sus ataques contamos con nuestros poderosos puños, y una amplia gama de golpes de pie. La patada circular es la única que se ejecuta desde el suelo, pero en el aire las podemos dar largas, con giro, y emplear otra serie de trucos aprendidos tras numerosas y duras peleas.

El cartucho cuenta con buenos gráficos, sobre todo en las escenas de presentación. La música y efectos sonoros son acordes con

ANTONIO GREPPI

DOUBLE DRAGON 3

Interés:	82
Dificultad:	87
Gráficos:	84
Originalidad:	71
Sonido:	83



DESDE AHORA SERAS EL MAS PODEROSO

- ▶ Elige tú el nivel
- ▶ Salta mas alto
- ▶ Golpea mas fuerte
- ▶ Vidas infinitas
- ▶ Invencible
- ▶ Mas velocidad
- ▶ Potencia más de 100 videojuegos

POR SOLO **6.500** pts.



Este es el Game Genie
sólo para Nintendo Nes

GAME GENIE



Game Genie en t
consola

Famosa

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC.



Super Nintendo: deportivo

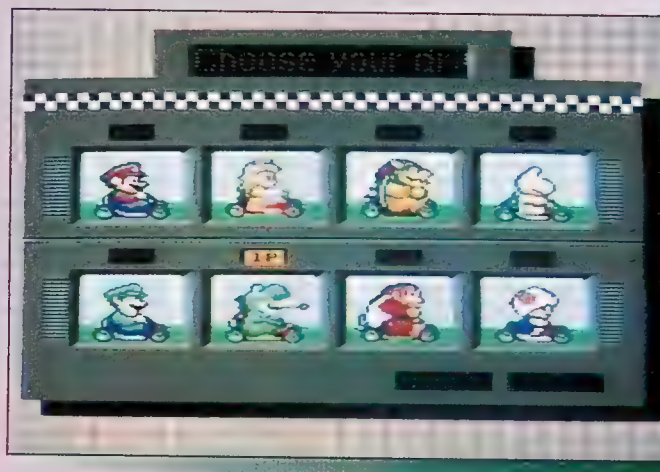
SUPER MARIO KART

Mario ya tiene carné



Suponemos que a Mario también le gustará conducir un fórmula 1 por los mejores circuitos del mundo. Pero, de momento, se divierte más en una pista de karts junto a sus amigos gracias a un juego que combina los atractivos de la alta competición con el entretenimiento de los coches de choque, sin que se pierda el atractivo de los últimos hallazgos de la serie que tiene como protagonista a la mascota de Nintendo.

No le falta de nada a **SUPER MARIO KART** para que lo tengamos como juego de cabecera durante mucho tiempo. Se pueden elegir distintos circuitos y varios sistemas de competición, aparte de la habitual



Podrás elegir uno de los ocho personajes más característicos del mundo de Mario

todo para derrotar a nuestros contrarios: misiles -si consigues alguna concha-, invisibilidad, salto prodigioso o más velocidad que tus competidores.

Los creadores de este programa han cogido las caracte-

opción de entrenamiento. Por si fuera poco, permite que escojamos la posibilidad de un jugador contra otro hasta que echemos a nuestro contrincante fuera de la pista.

Se podía pensar que un juego de karts no tiene la velocidad de los grandes prototipos, pero eso no es cierto en este caso. El riesgo de la alta competición también está asegurado, y si competimos con los vehículos más potentes, nuestras posibilidades de victoria son mínimas a no ser que nos entreguemos a un duro entrenamiento. Claro que, para eso, contamos con una serie de ventajas que se les niegan al resto de los pilotos.

Una parte de cada circuito está llena de interrogaciones. Al pasar sobre ellas, podemos utilizar la opción secreta que hayamos conseguido. Hay de

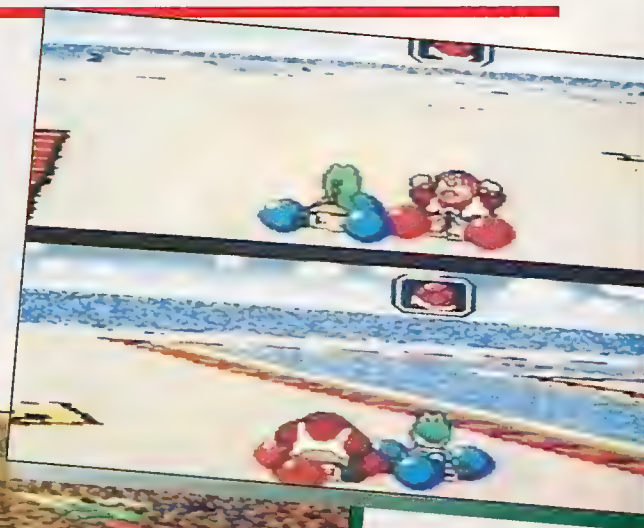
rísticas más usuales de los juegos que tienen a Mario como protagonista y los han metido en una batidora junto a sus personajes y dibujos más característicos. Para que no faltase de nada, han añadido un juego completo de velocidad y la diversión de una pista de coches de choque; después, han pulsado el botón de mezcla para condensarlos en un juego atractivo y al alcance de todos. La primera visión es que Mario debe de sentirse un poco agobiado a los mandos de su vehículo. Un personaje de su envergadura física metido en un kart, resulta ligeramente extraño. A los pocos segundos nos olvidamos de esa compresión y disfrutamos de un programa cuyas máximas pretensiones son las de entretener por encima de todo.

Al principio, puedes escoger entre los habituales personajes de la casa: Mario, Luigi, Princesa, Donkey Kong





Parrilla de salida:
Las monedas para la velocidad dependen de tu posición.



En el modo batalla, tendrás que destruir los tres globos de tu oponente antes de que pierdas los tuyos. Cada circuito tiene distintas características y los personajes se defienden mejor en uno u otro,



Jr., Yoshi, Bowser, Toad y Koopa Troopa. Cada uno de ellos tiene unas características determinadas con las que pueden sembrar el pánico entre sus oponentes. Seguro que, a partir de este momento, te lanzarás a la pista. Si lo haces, descubrirás paulatinamente un mon-

Para sacar ventaja

Instrucciones como las de **SUPER MARIO KART** hacen difícil esta sección. Son casi perfectas e incluyen una selección de trucos imprescindibles para dominar el juego. No obstante, recordamos la necesidad de dominar el derrape para no perder monedas y, con ello, velocidad. Recuerda que con esta opción, primero darás un salto y, desde ese momento, no debes de perder el dominio del coche.

Si quieres participar en el trofeo especial, debes derrotar a todos tus adversarios en la categoría de 100cc. Elige el conductor que mejor se adapte a tu estilo de conducir. Koopa Troopa y Toad son los mejores al principio. Más adelante, podrás sentirte más seguro con los "pesados" Bowser y Donkey Kong Jr., o con los "ligeros" Princesa y Yoshi. Entrena mucho y no te desespere. Cuando sepas utilizar tus recursos y te acostumbres a las malas artes de los contrarios, mayor placer encontrarás en el juego.

tón de posibilidades, desde recoger monedas para incrementar tu velocidad, hasta la utilización de los ítems que, de uno en uno, podrás utilizar contra tus adversarios. No parece, a simple vista, un modo muy limpio de victoria, pero es la más inteligente. Otro detalle: los cinco mejores tiempos en cada circuito quedan grabados. Es de agradecer en una consola. ▲

MERCHE
GARCIA

SUPERMARIO KART

Interés:	82
Dificultad:	82
Gráficos:	84
Originalidad:	80
Sonido:	80



VENA



NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.

8.600 + IVA



NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando +
1 juego: **Super Mario Bros.**

11.990 + IVA



CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.

9.300 + IVA

Más de 70 millones de videoconsolas vendidas



NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Vídeo-pistola Zapper +
2 juegos: **Super Mario Bros y Duck Hunt.**

16.900 + IVA

MOGOLLON

en todo el mundo



NES SUPER SET

Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: **Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.**

21.290 + IVA

VEN A LA NINTENDO

Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.

A un precio que mola mogollón.

En la Nintendo estamos todos.

Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.

Es, de lejos, la consola con más juegos.

¿A qué esperas?



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45



JOYSTICK AVIATOR 3
(MEGA DRIVE)
P.V.P.: 5.490
SOCIOS 4.950



BATTERY PACK + WIDE GEAR
PARA GAME GEAR
P.V.P.: 10.670
SOCIOS 9.690



AL COMPRAR UNA GAME
BOY TE REGALAMOS UN
HANDY CARRY

EXCLUSIVO




canadian
SIN GASTOS
DE ENVIO



AL COMPRAR LA GAME
GEAR REGALAMOS LA
FUNDA CARRY PACK



AL COMPRAR UNA CONSOLA
MEGA PACK REGALAMOS EL
JOYSTICK MAVERICK 3



**PRO PAD JOYSTICK
SUPERNINTENDO
P.V.P.: 3.390
SOCIOS 2.890**



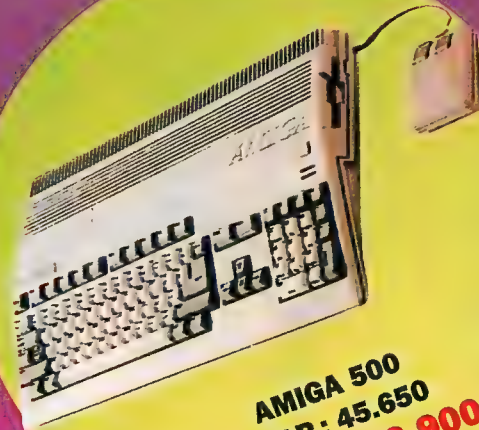
**ACCION REPLAY
MEGADRIE/SUPERNINTENDO
P.V.P.: 11.500
SOCIOS 9.900**



**PRO-1 JOYSTICK MEGADRIE
P.V.P.: 3.875
SOCIOS 2.995**



**ATARI LYNX + 2 JUEGOS
P.V.P.: 21.700
SOCIOS 17.900**



**AMIGA 500
P.V.P.: 45.650
SOCIOS 39.900**



**SIN GASTOS
DE ENVIO**

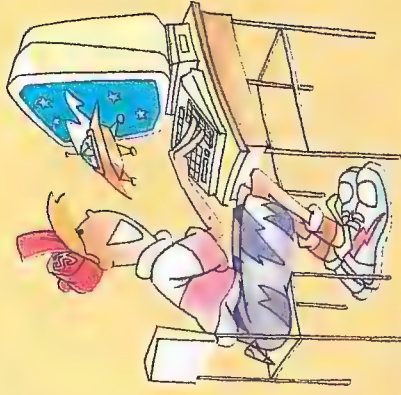
SOCIOS

OFERTA PARA SOCIOS VALIDAS PARA ENTREGA

Los súper del mes

🇨🇦 **canadian**

HIT CONSOLAS



MASTER SYSTEM

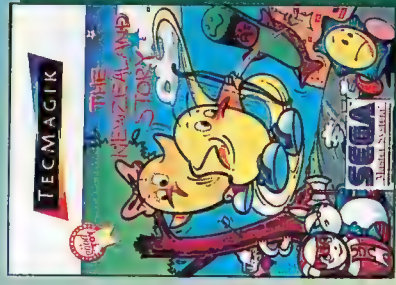
1 SONIC 2 ↑

2 ALIEN 3 ↑

3 NEW ZEALAND
HISTORY ↑

4 ASTERIX ↑

5 TERMINATOR ↓



ATARI LYNX

1 BATMAN
RETURNS ↑

2 NINJA ↑

3 CHIP
CHALLENGE ↑

4 TOKI ↓

5 VIKING
CHILD ↑



SUPER NINTENDO

1 STREET
FIGHTER II =

2 SUPER MARIO
KART ↑

3 SUPER GHOULS
AND GHOSTS ↑



NINTENDO

1 SUPER MARIO
BROS. 3 =

2 THE
FLINTSTONES ↑

3 TOM & JERRY ↑



- 4 **SUPER**
CASTLEVANIA IV
- 5 **ROBOCOP 3** =



- 4 **THE SIMPSONS 2**
- 5 **DOUBLE**
DRAGON 3 ↓



GAME BOY

- 1 **SUPER MARIO**
LAND =
- 2 **ROGER RABBIT** ↑
- 3 **MARIO & YOSHI** ↑
- 4 **TRACK & FIELD** ↑
- 5 **TINY** ↑
TOONS



MEGA DRIVE

- 1 **SONIC 2** ↑
- 2 **TAZMANIA** ↑
- 3 **STEEL EMPIRE** ↑
- 4 **ARCH RIVALS** ↑
- 5 **TERMINATOR** ↓



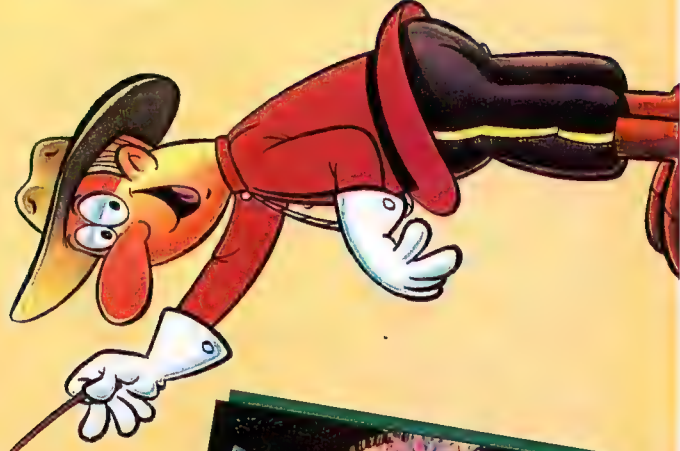
TURBOGRAFX

- 1 **PC KID 2** =
- 2 **R-TYPE** =
- 3 **VICTORY RUN** =
- 4 **VIGILANTE** ↑
- 5 **BLAZING** ↑
LAZERS



GAME GEAR

- 1 **SONIC 2** ↑
- 2 **TAZMANIA** ↑
- 3 **CHUCK** ↓
ROCK
- 4 **GEORGE FOREMAN**
BOXING ↑
- 5 **SPIDERMAN** ↓



Tú me cuentas

SUPER MARIO BROS 3

Necesitarás el ancla para detener el barco que aparece en ciertas niveles. Podrás encontrarla cogiendo 30 monedas en el mundo 2, 2
Cogiendo 22 monedas en el mundo 4, 2
Cogiendo 18 monedas en el mundo 6, 7

Mañana Pronto

Julia

M

S.

marca

Secretos de la Nintendo

Hola Mix. Os facilito unos cuantos trucos para la consola Nintendo:

■ **ATLANTIS:** En la primera pantalla, si tienes el monopatín deja que el primer cuervo te lo quite, salta y descubrirás un huevo.

■ **SUPER MARIO BROS:** En el mundo 4-2, después



¡Hola amigos de SUPER JUEGOS!

En esta carta os mando para vuestras verdosas pantallas de los GAME BOY unos pass words para SNOOPY'S magic show y unas sugerencias para THE CASTLE VANIA ADVENTURES



FASE:60=VA1I
FASE:65=4540
FASE:85=20V4
FASE:95=T20X
FASE:100=8HWA
FASE:110=C3TB
FASE:120=C010



En la primera y en la tercera fase existen unas pantallas con vidas, cruces de inmunidad ect...

En la primera fase la deseada pantalla esta encima de la quinta cuerda para poder acceder a ella simplemente debeis subir por la cuerda y las rocas.

En la tercera fase la pantalla esta escondida a la derecha de la ultima cuerda, para acceder a ella subimos a esta cuerda y mas o menos a la mitad de esta saltamos a la derecha y encontramos la ansiada pantalla. Y mi ultimo truco si os mata el Gobanz o el Death Bat (los monstruos de la primera y tercera fase) siempre podreis ir de nuevo a esta pantalla porque las ventajas nunca desapareceran.



del primer salto con ascensor, hay tres bloques un poco más bajos.

El primero de la derecha es una enredadera que te llevará al mundo 8. Para subir hay que dar a dos bloques secretos que están debajo de los dos primeros bloques de la derecha.

■ **SOCCER 2:** Claves para llegar a la final: con los azules 4158477; con los blancos 7464111.

Oscar Fernández García
(León)



Game Gear en acción

Hola Mix: aquí te mando algunos trucos para el **WONDER BOY 3:**

Al matar al dragón Mecha (ocho toques), te saldrán una llamita y unas monedas. Ponte en el lado izquierdo de la pantalla y ve de un lado a otro, pues de lo contrario te tocará la llama y te convertirás en un dragón, que se defenderá echando fuego por la boca. Al llegar a un pueblecito llamado Alsedo, vé hacia atrás y verás una casa con dos puertas, ponte exactamente en medio de las dos, donde aparecerá un mago. Si tienes bastante dinero, pon la mano en el primer título donde pone "potion", presiona el botón dos y comprarás varias pociones. Cada una de ellas equivale a una continuación. Para matar a una nube, dale al start. Aparecerán unas cajas, pon la mano que hay en la pantalla donde hay un rayo, dándole de nuevo a start. Agáchate y presiona el botón dos. Matarás a la nube. Para matar al segundo dragón del juego salta, presiona el botón dos y, cuando no llegues a la cabeza, agáchate.

Hugo Israel (Albacete)

Fáciles consejos para Amiga

Hola soy Marcos, me gusta vuestra revista. Os escribo para proporcionaros una serie de trucos para Amiga:

■ **PIPEMANIA:** Estos son los códigos: (Ball, Blod, Wild, Dock, Grip, Tick, Ooze).

■ **PREDATOR 2:** Presiona pausa y escribe "You're one ugly mother". Conseguirás vidas infinitas.

■ **PACLAND:** Cuando el juego haya cargado escribir "Avalon". Esto es todo. Un saludo.

Marcos Garrido González
(Málaga)



canadian

POR LA APERTURA DE NUEVOS CENTERS SELECCIONAMOS:

- Jóvenes de ambos sexos.
- Entre 18 y 23 años (hombres L. S. M.).
- Videomaníacos (incorregibles).
- Buena presencia, dinámicos, con ilusión, trabajadores y con afán de superación.

VALORAMOS

- Conocimientos de juegos de mesa, música, vídeo, videojuegos.
- Experiencia en nuestro sector (no imprescindible, pero sí valorable).
- Zonas: Barcelona, Alicante, Madrid, Palma de Mallorca, Zaragoza, Logroño, Córdoba, Valladolid, Granada, Bilbao, La Coruña y Castellón.

Enviar «currículum vitae» a: Canadian co.1, S. A.
«Selección de Personal»
Av. Mistral, 25-27
08015 BARCELONA

Tú me cuentas

Passwords y trucos

Hola amigos de Super Juegos, tengo un PC y aquí os ofrezco varios passwords y trucos:

■ **TITUS THE FOX:** En la tercera fase, tenéis que ir siempre que podáis a la derecha. Conseguís el candado y os agacháis encima de la alcantarilla. Más tarde, se debe coger el trampolín y utilizarlo para subir al segundo piso; después, llegar al tercero saltando. Pasaros el primer agujero y en el segundo os tiráis. Caminar agachados y tirar todas las cajas, permaneciendo agachados en la esquina. Conseguiréis bastantes puntos.

■ **VIKING THE CHILD:** Estos son los passwords: NUGGETS, REDDWARF, BUSTFOOT.

■ **SIMPSON VS SPACE MUTANTS:** Comprar la llave normal, retroceder e ir probándola en cada puerta. De este modo, se avanza bastante en la pantalla. Adiós colegas.

Victor Gaspar Vera
(Barcelona)

Buen cóctel

Hola Mix, me encanta vuestra revista. Aquí os envío algunos trucos para PC y Amiga:

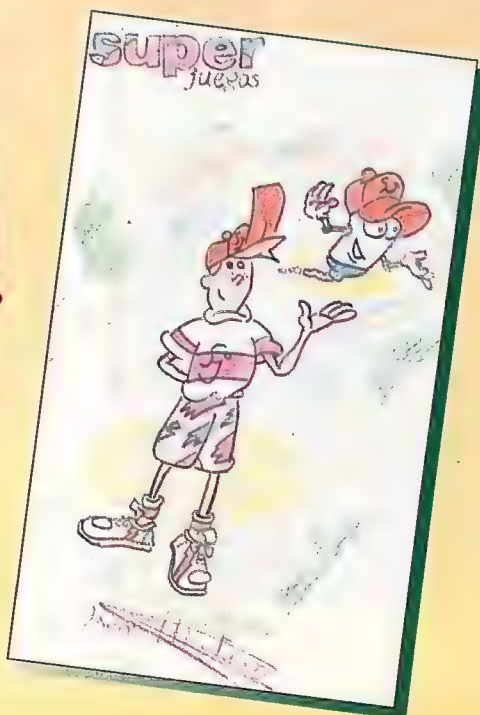
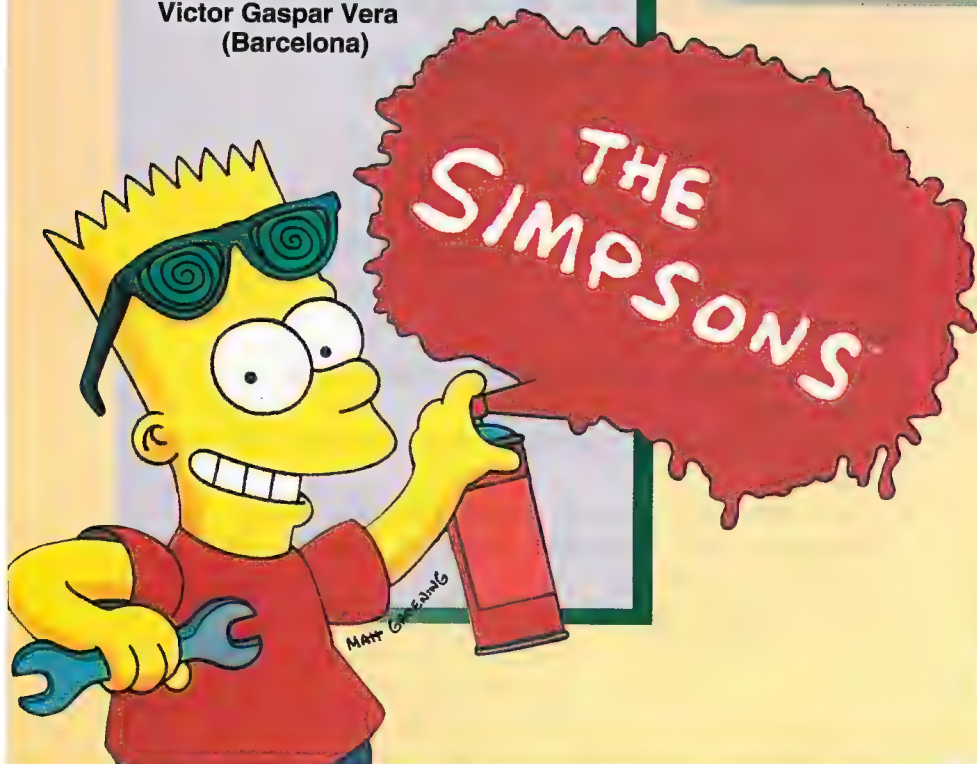
Para PC:

- **SOL NEGRO:** Presionando la tecla F9, se obtendrán vidas infinitas. La clave de la segunda pantalla es 2414520
 - **GOODY:** La clave para abrir la caja fuerte es 1354942169580
- F19 sf: Para volver a completar el armamento, pulsa las teclas Alt y R a la vez.

Para Amiga:

- **P-47:** Escribe en la tabla de records "zebedee" y verás que sorpresa cuando teclees F1 o F2.
- **ARKANOID 2:** En la pantalla de presentación pon magenta y pulsa la letra s.
- **ROBOCOP:** Para ser invencible teclea en pausa "Best kept secret".
- **VIGILANTE:** escribe "Green Crystal" en la tabla de records y si pulsas F1 conseguirás una vida extra y con F8 pasarás de nivel.
- **REGRESO AL FUTURO 2:** Si quieres vidas infinitas escribe en pausa "The only neat thing to do".

Alfonso Lozano Marín (Barcelona)

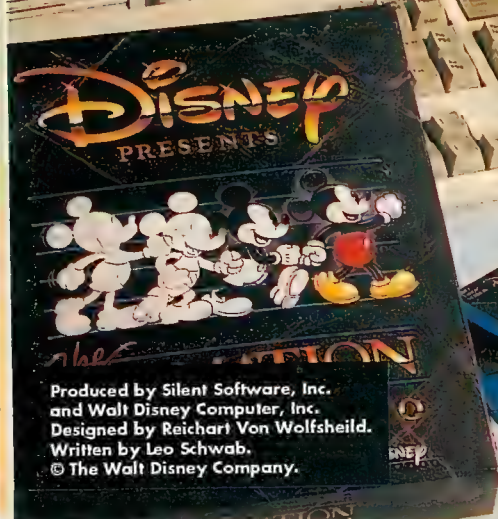


The Disney ANIMATION s . t . u . d . i . o



Con AnImation Studio, puedes descubrir qué emocionante es crear tus propias animaciones 2-D usando las técnicas exclusivas características del estilo de animación Disney. La técnica "piel de cebolla" te permite ver el cel en el que estas trabajando así como las tres anteriores. Edita tus animaciones controlando el orden de las secuencias y el tiempo de visualización de cada cel. Aprende técnicas clásicas de animación tales como "Strech" o "Squash", "Arco de Movimiento" y más. Añade color a tus animaciones en VGA, MCGA, EGA, CGA , Tandy y dales el toque final con efectos de sonido... ¡ANIMATION STUDIO es un programa de posibilidades ilimitadas!

Disponible en PC y Amiga.



DISTRIBUIDO POR:



&



SERRANO, 240
TEL. 458 16 58
28016 MADRID

A examen



ORDENADORES

COOL WORLD

Bajo el hechizo de Kim Basinger

Mientras se encontraba publicando su último cómic, Harris ha creado, sin darse cuenta, un universo paralelo habitado por personajes de cómic, conocidos como doodles. Estos están utilizando los puntos de conexión entre el mundo inanimado y el mundo real para transportar objetos de un lado a otro, lo que está perturbando seriamente el equilibrio cósmico.

En cualquier momento del juego puede consultarse el mapa, donde aparecen los puntos de unión entre el mundo animado y el real.

conseguirlo, empujarán todos los objetos que puedan al mundo inanimado para crear un desequilibrio.

Lógicamente, cuantos más doodles pasen al mundo real, más objetos

serán capaces de empujar hacia el mundo inanimado.

El panel de situación muestra toda la información que nos hace falta. El número de objetos en el mundo inanimado aparece representado por los cuadrados en la columna de ítems. La barra de peligro indica

el grado de perturbación, y también hay medidores para la puntuación, el número de vidas, el número de

El resultado directo de estas acciones podría ser la desintegración total del Universo. Pero Harris no está dispuesto a permitirlo y decide utilizar los puntos de unión entre los dos mundos para devolver los objetos a sus lugares legítimos.

Por si esto fuera poco, existe un peligro adicional, se trata de la despampanante Holli. La rubia vampirisa doodle abraza una secreta esperanza: convertirse en una mujer de carne y hueso y poder así conseguir a Harris. Para ello ha conseguido seducirle por medio de mensajes engañosos

que le transmiten sus sicarios al comienzo de cada uno de los dieciséis niveles.

Cuando comienza el juego, nuestro protagonista debe recorrer las calles del mundo inanimado para perturbarlas, disparando a los doodles y acumulando



sesenta monedas para, mediante el soborno, conseguir atravesar la puerta del club Slash.

En el nivel propiamente dicho, los doodles están moviendo los objetos del mundo real al inanimado y, si no se les detiene antes de que transcurra el tiempo, el Universo puede explotar. En cada nivel los pequeños adversarios tratarán de entrar en el mundo real y, en el caso de

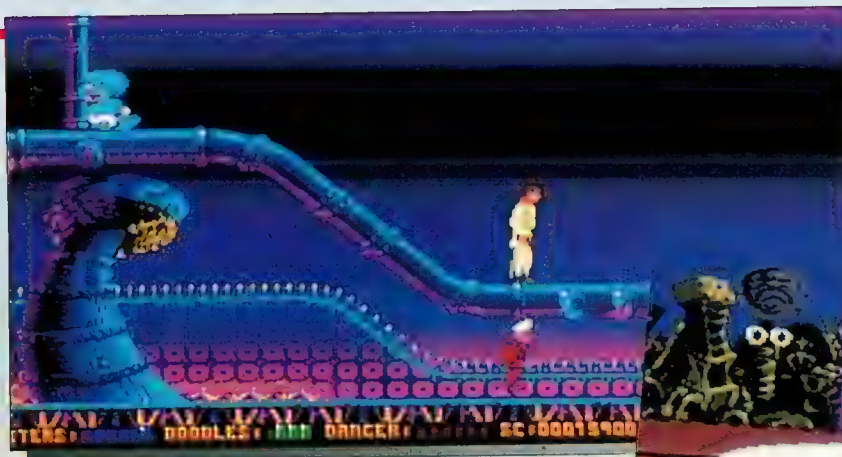
Enfréntate a la malvada Holli y a sus doodles para evitar la destrucción del Universo

FICHA TECNICA

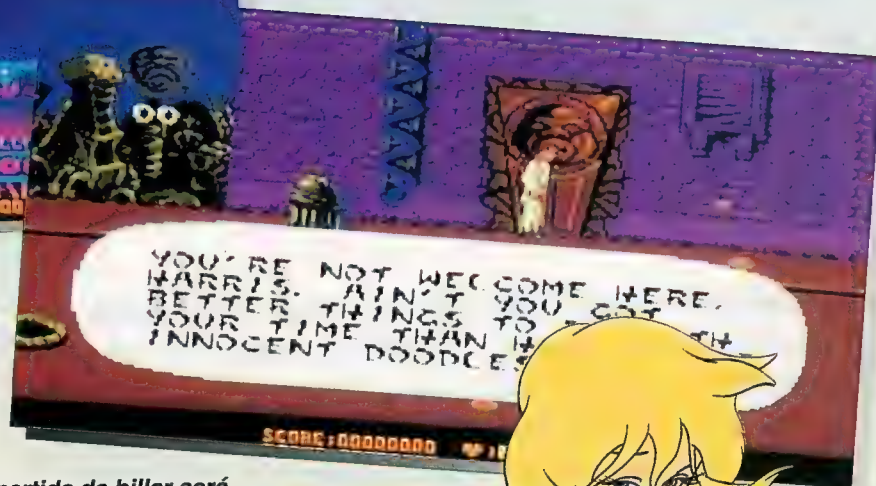
Nombre: Cool World
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe
Sistema: Atari ST, Amiga y PC
Género: arcade



Sistema estudiado: Amiga



La compra de un libro cerca del Sena será de gran ayuda. A veces habrá que luchar en el camino con algún mutante para recoger valiosos objetos.



monedas y el tiempo restante en cada nivel.

La barra de peligro indica cómo aumenta el número de doodles en el mundo real. Cuando la barra esté llena, el desequilibrio será demasiado grande y nuestro protagonista no conseguirá sobrevivir.

Para completar cada nivel hay que destruir a los doodles, disparando y absorbiéndolos con el bolígrafo, devolver los objetos y mantener el equilibrio durante el período de tiempo límite.

Hay que tener en cuenta que si absorbes las burbujas con el bolígrafo, destruyes a los doodles. Sin embargo,

Una partida de billar será muy importante para continuar adelante en el juego.

dispararlas o abandonarlas significa que se convertirán en cebos en forma de monedas de madera, que atacarán a Harris con sus proyectiles. Al absorber las burbujas, disminuirá el tiempo límite, pero cada vez que se pierda una vida, éste aumentará. En cualquier momento, podemos acceder a un completo mapa con el objeto de conocer el camino a seguir para llegar a nuestro destino. Si por cualquier causa no se pudiese

sa que disminuirá el peligro, un escudo protector, entre otras muchas cosas. El final del juego, si somos capaces de superar los dieciséis niveles, consiste en una lucha a muerte con la malvada Holli disfrazada de payaso.

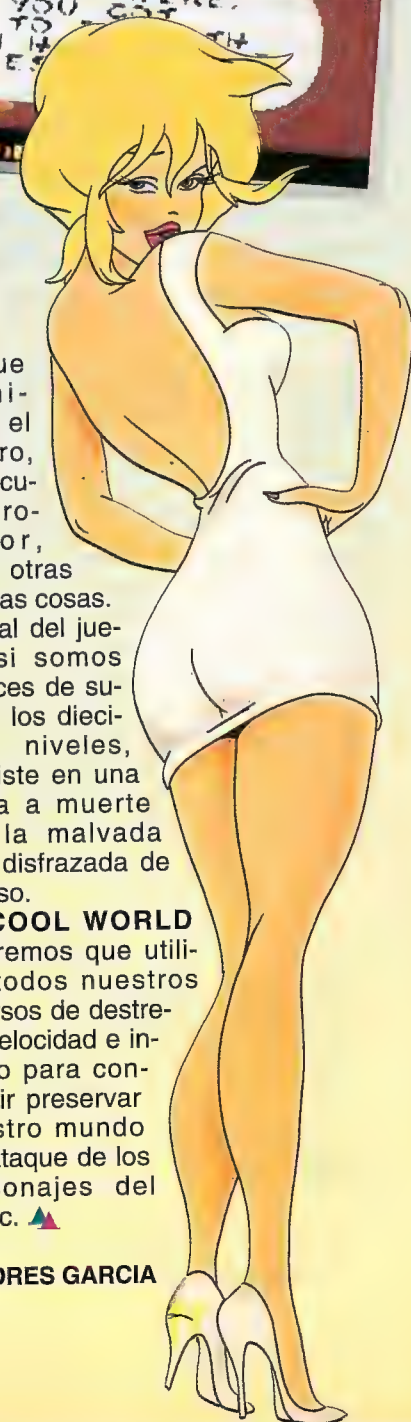
En **COOL WORLD** tendremos que utilizar todos nuestros recursos de destreza, velocidad e ingenio para conseguir preservar nuestro mundo del ataque de los personajes del cómic. ▲

ANDRES GARCIA



COOL WORLD	
Interés:	78
Dificultad:	89
Gráficos:	80
Originalidad:	79
Sonido:	72

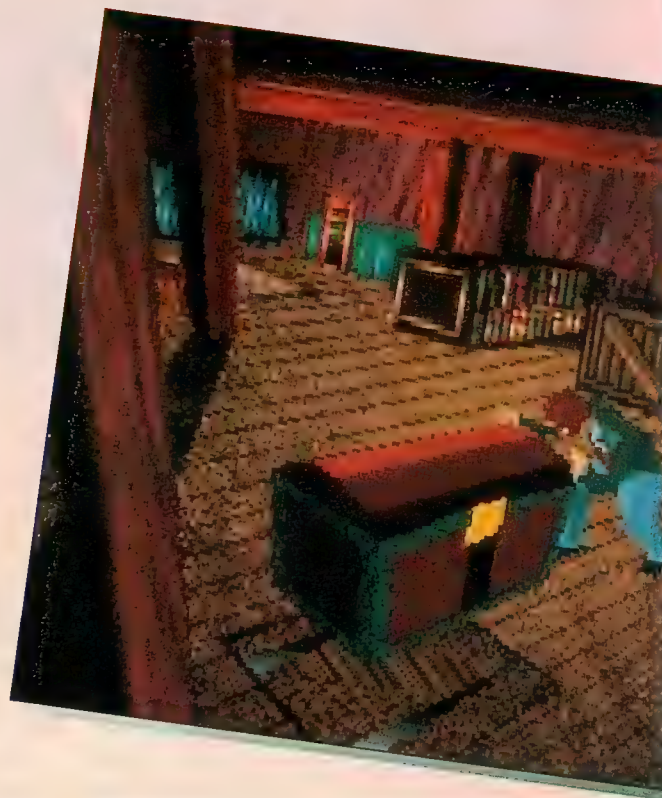
absorber alguna burbuja de tinta, conseguiremos alguna ventaja al destruirla mediante disparos. Puede ser una vida extra, una hamburgue-



ALONE IN THE DARK

El fin de la oscuridad

El misterio siempre había rodeado Derceto, aquella mansión construida hace ya casi dos siglos sobre un pantano. Primero un misterioso incendio la dejó prácticamente destruida. Hace unos días su segundo propietario, Jeremy Hartwood, puso fin a su vida tras varios meses de profundas depresiones y ahora, los habitantes de la zona dicen haber visto luces misteriosas en el interior de la casa.



En el juego podemos tomar el papel de dos personajes distintos, Edward Carnby, detective privado que ha sido contratado por un vendedor de antigüedades interesado en comprar los objetos que contiene la casa. También podemos controlar a Emily Hartwood, nieta del antiguo propietario que decide viajar a Derceto, en busca de una explicación a los extraños sucesos que vivió allí cuando era niña. Una vez dentro de la casa, se dan cuenta de que ésta se encuentra habitada por una fuerza maligna muy poderosa y que habrá de vencer para lograr escapar

con vida del lugar. Partimos del desván de la casa. Rápidamente debemos bloquear la ventana empujando el armario y la trampilla del suelo con el cofre. Con ello conseguiremos evitar el ataque de dos criaturas que, por encontrarnos todavía desarmados, nos quitarían mucha energía. Tras explorar el desván,

encontraremos varios objetos de utilidad, entre los que se encuentra el primer arma: la escopeta. El segundo piso nos plantea situaciones más complicadas, aparte de algunos enemigos que destruiremos con nuestro arma,

FICHA TECNICA

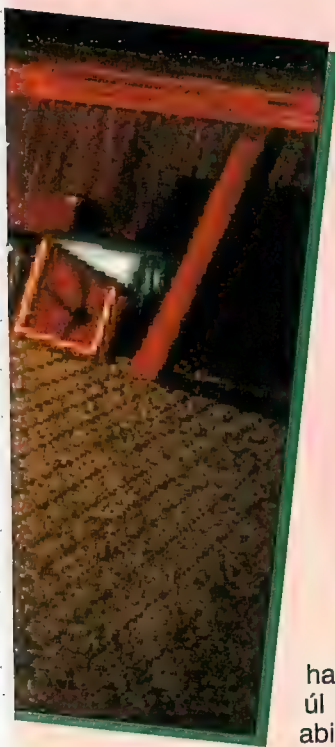
Nombre: Alone in the dark
Fabricante: Infogrames
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC
Género: aventura gráfica



Sistema estudiado: PC



No todos los objetos son indispensables. Una buena selección nos evitará llevar una sobrecarga de peso.



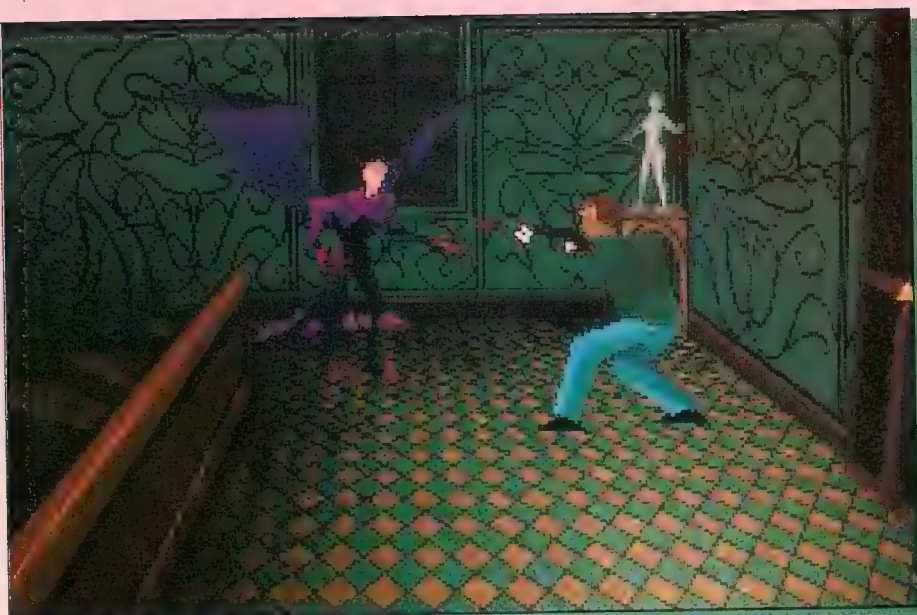
Los objetos pueden moverse con total libertad, por ejemplo: para bloquear una trampa o una ventana.

Algunos enemigos son indestructibles con las armas tradicionales y tendremos que pensar en algún truco para quitárnoslos de encima.

El argumento del juego está basado en los relatos de H.P. Lovecraft

hay un armario y un baúl que sólo pueden ser abiertos con su llave correspondiente. Las pistas encontradas en los libros nos permitirán derrotar a los guardianes que impiden el paso a la primera planta.

En el primer piso aparecen nuevas dificultades, con habitaciones a oscuras, objetos escondidos y puertas secretas. Para derrotar a cada enemigo de los que aquí aparecen necesita-



mos un objeto concreto.

Al llegar a la planta baja, las cosas se nos complican más aún, pues prácticamente todas las habitaciones

están cerradas y debemos encontrar las respectivas llaves. Los enemigos son más complicados de eliminar y necesitamos en muchas ocasiones utilizar dos objetos, como por ejemplo la jarra llena de agua o el gramófono con el disco. En el despacho de Jeremy Harwood se encuentra el pasadizo secreto que conduce hacia las catacumbas.

En estos subterráneos aparecen principalmente pruebas de habilidad, como puentes que se derrumban a nuestro paso, ríos que debemos cruzar saltando de piedra en piedra o

Para sacar ventaja

Los libros contienen información indispensable para resolver algunas de las situaciones del juego, por ello la biblioteca es un lugar clave que debemos inspeccionar cuanto antes.

Cuando luches con alguien procura tener una vía de escape por si se ponen las cosas difíciles. Correr evita enfrentamientos innecesarios.

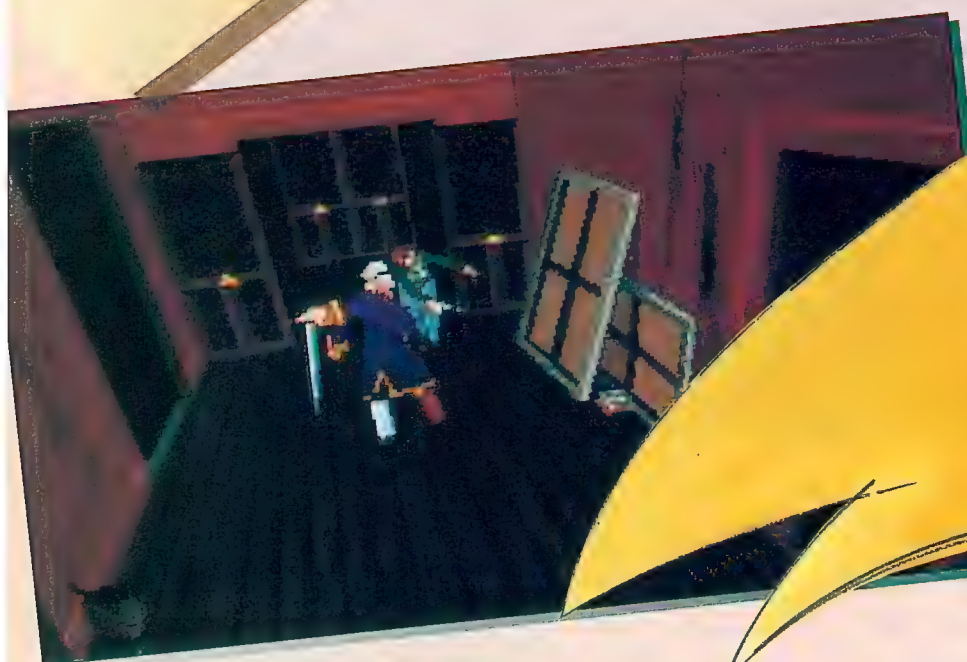
monstruos que, si no somos lo suficientemente rápidos escapando, acabarán con nosotros. En lo más profundo se encuentra la gran caverna, donde habita la fuerza maligna de la casa y cuya derrota significa nuestra libertad.

Nuevo concepto en gráficos

Los escenarios y personajes del juego han sido realizados en tres dimensiones. Hasta cinco cámaras distintas han sido situadas en cada una de las habitaciones y es el propio juego quien selecciona automáticamente aquella que ofrece la mejor visión de nuestro protagonista, por lo que éste siempre se encuentra visible haciendo más sencillo su control. Los personajes han sido realizados con gráficos vectoriales, del tipo utilizado en los simuladores de vuelo, lo cual, aunque disminuye la calidad gráfica, ofrece una mayor calidad en



Existen cámaras situadas en los lugares más insospechados, para que no nos perdamos ni un detalle de la acción.



El primer dueño de la casa fue un pirata y su espíritu deambula por ella. Los enfrentamientos son abundantes, por lo que es conveniente disponer de un arma a mano.



sus animaciones y movimientos. Saltar, correr, disparar con la escopeta o con el arco o agacharse, son tan sólo algunas de las acciones que podemos realizar con nuestro personaje, y todo ello, con una animación muy suave y detallada. Sin ninguna duda podríamos clasificar a este programa como de "realidad virtual". El sonido, aunque no muy abundante, está digitalizado y cumple su cometido de crear el ambiente de misterio que rodea la mansión, además de avisarnos cada vez que se acerca un enemigo a nosotros.

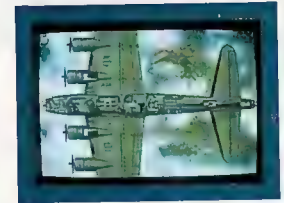
El argumento del juego, basado en las novelas de misterio creadas por H.P. Lovecraft, tiene una gran calidad y mantiene nuestro interés a la vez que nos incita a continuar la exploración de las habitaciones. Todo esto hace de Alone in the Dark uno de los mejores juegos realizados hasta la fecha, y es muy recomendable para todos los amantes de los juegos de aventura en general. ▲

TOMAS TEJON

ALONE IN THE DARK

Interés:	93
Dificultad:	87
Gráficos:	91
Originalidad:	90
Sonido:	82

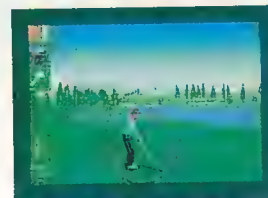
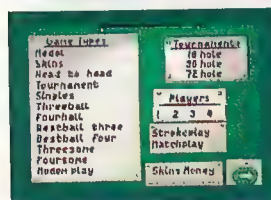
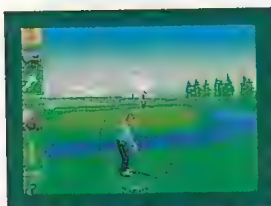
EN EL CIELO...



En la primavera de 1942 la Octava fuerza aérea estadounidense llegó a Inglaterra. Su misión era montar la ofensiva aérea sobre la Europa ocupada por los nazis, bombardeando objetivos estratégicos desde gran altura. El bombardero pesado elegido para esta operación fue el B-17, más conocido como la Fortaleza Volante.

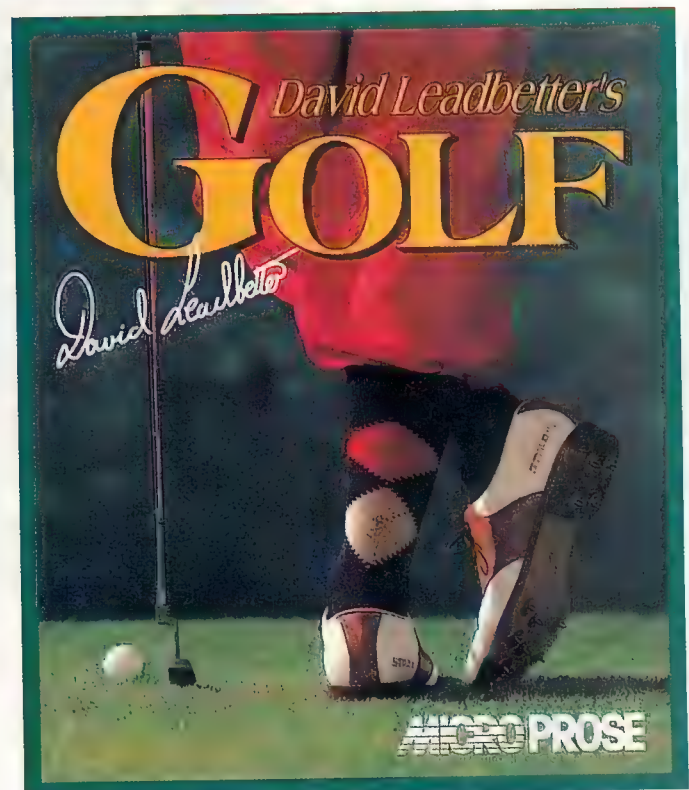
Con un asombroso detalle gráfico, una recreación de la atmósfera de la época, unas increíbles secuencias de combates aéreos y la posibilidad de customizar tu bombardero, B-17 se convierte en una de las más perfectas simulaciones de vuelo jamás aparecidas al mercado.

...Y EN LA TIERRA



MicroProse te presenta la simulación definitiva del apasionante deporte del golf. Recreando asombrosos campos en tres dimensiones, sentirás la sensación de estar rodeado de bosques y dispuesto a llegar al green para intentar realizar un birdie.

Incluye diferentes tipos de condiciones atmosféricas, tres escenarios diferentes (seis en la versión Amiga), una docena de tipos de juego, oponentes del ordenador diseñados a tu propia medida y un manual de más de 100 páginas que te convertirá en un maestro del golf.



Pantallas de la versión PC-VGA 256 colores.

David Leadbetter's Golf. Programa © 1992 The Thought Train
Documentación y paquete © 1992 MicroProse Ltd.
B-17 Flying Fortress. © 1992 MicroProse Ltd.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ERBE

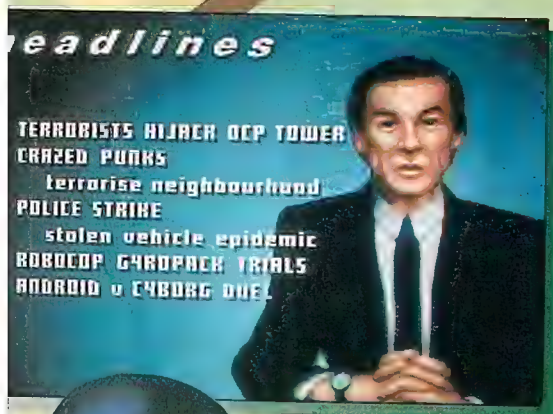
SERRANO, 240
28016 MADRID
Tel.: 458 16 58



ROBOCOP 3

El guardián de la ley

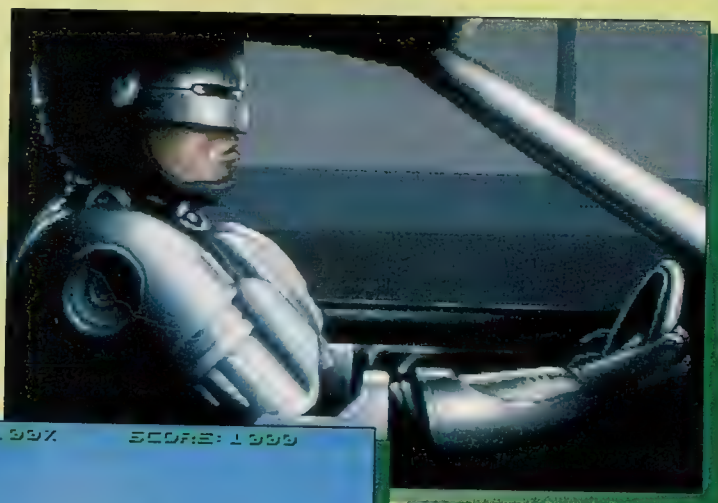
De la mano de Ocean nos llega este atractivo programa en el que un policía fuera de lo común, Robocop, llega a la ciudad de Detroit con el firme propósito de acabar con el crimen organizado de la ciudad.



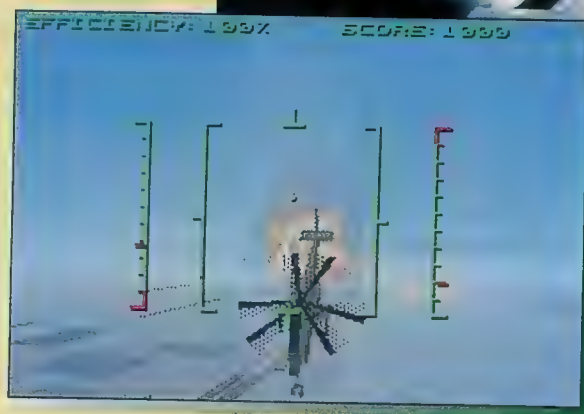
En la aventura se ofrecen dos opciones. La primera es el juego de arcade, en el que se puede elegir entre cinco posibles situaciones. La segunda es la aventura en sí, es decir, son las mismas opciones que en

conducir", todos los policías de Detroit están en huelga. Por las carreteras de la ciudad, Robocop debe capturar a conductores fugitivos y vehículos robados, para esta misión le han proporcionado un coche de

La sección "arcade 2", o "lucha callejera", transcurre en las calles de la ciudad, que se han llenado de crimi-



Montado en el Girociclo, que le permite desplazarse por el aire, derriba a un helicóptero enemigo.



policía Turbo Cruiser, especial para poder realizar su objetivo con mayor facilidad.

Además, mientras realiza las patrullas, Robocop recibe de la comisaría central órdenes e informes, que aparecerán en la parte superior de la pantalla.

bre el objetivo seleccionado.

En la sección "arcade 3", o "rescatar rehenes", la OCP Tower ha caído en manos de una organización terrorista que ha cogido rehenes por los que pide un rescate muy elevado. Robocop debe entrar en el cuartel general terrorista y rescatarlos.



Robocop, enfrentándose a Otto, un ninja robot creado especialmente para acabar con nuestro singular policía.

Uno de los aspectos más atractivos del juego son los gráficos, que tienen una gran calidad.



Para sacar ventaja

En cada misión, apretando las teclas desde la F1 hasta la F4, se presentará una perspectiva diferente que te será de mucha ayuda para tener el control de tus enemigos y del policía mismo en cada momento.

La sección "arcade 4", o "vuelo", tiene como elemento estrella el Girociclo, un jet especial que permite a Robocop volar y, de esta forma, acabar con los criminales que aparecen en el cielo de la gran ciudad. En el caso de este original policía se ha instalado una nueva pantalla denominada "HUD". Sobre ésta aparecerán las órdenes de la misión y cualquier dato que pueda ser importante.

Por último, en la sección "arcade 5", o "combate cuerpo a cuerpo", una de las organizaciones criminales más importantes del mundo ha creado una especie de ninja robótico con el que pretende impresionar al mundo por sus capacidades de combate. Robocop es el único capaz de destruirle, pero no va a ser tarea fácil: este montón de metal es un enemigo muy poderoso e inteligente. Hay que estar muy atento si se quiere acabar con él.

La puntuación, después de realizar con éxito cada misión, atiende a diversos factores: la rapidez con que se cumple la misión, el nivel de eficacia restante de Robocop, los puntos totales de la misión y los conseguidos por cantidad de objetivos eliminados. La puntuación puede ser negativa si Robocop ha matado, en algunas de sus misiones, a personas inocentes. ▲

DAVID GARCIA

FICHA TECNICA

Nombre: Robocop 3
Fabricante: Ocean
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Atari ST, Amiga y PC
Género: arcade



Sistema estudiado: PC

ROBOCOP 3

Interés:	89
Dificultad:	82
Gráficos:	87
Originalidad:	78
Sonido:	81



PREMIERE

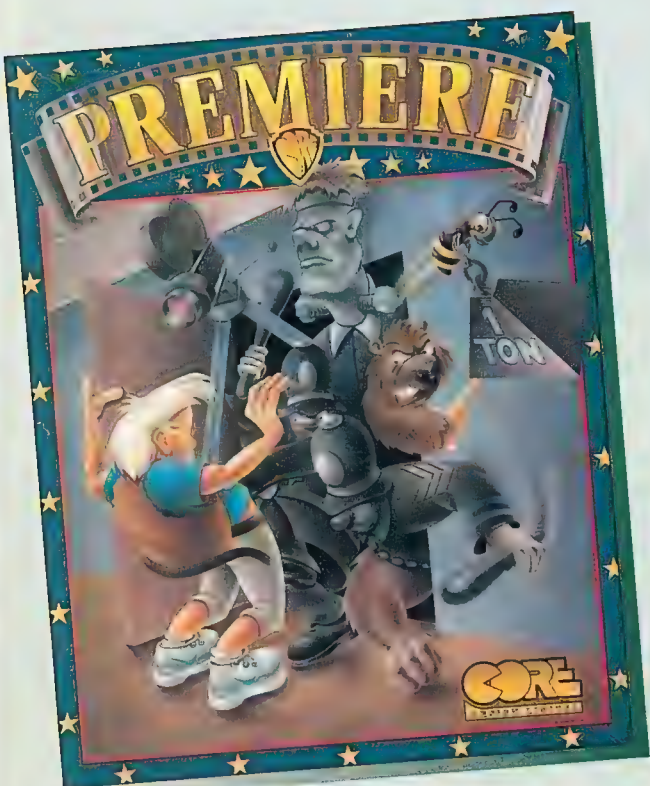
El aprendiz de Spielberg

¡Hola! Mi nombre es Clutch Gable, soy editor de la compañía cinematográfica Core Pictures, una de las más importantes de esta zona. El puesto que tengo asignado se puede decir que me agrada, salvo cuando he de quedarme hasta altas horas de la noche para visionar las últimas escenas de una película.

Hace semana y media, un día tedioso y tremendamente largo, me encontraba visionando una escena de una película que estaba a punto de ser estrenada y que era muy importante para la compañía. Como le iba diciendo, eran alrededor de las 4:00 de la mañana, y el sueño que tenía, sumado al ruidito que hacía la máquina al pasar los fotogramas —¡chack, chack, chack...!—, hizo que me

sumiera en un profundo sueño. Lo primero que recuerdo es que, al despertarme, miré a la esquina donde había dejado las seis cintas de celuloide en que se había grabado la película y me encontré con el sitio vacío. Un sudor frío me recorrió la espalda y lo único que se me ocurrió hacer fue gritar. Una vez que mi mente y mi vista se aclararon,

comencé a buscarlas por todos los lugares que se me ocurrieron, ¡incluso en el baño!, poniendo patas arriba el estudio, hasta que me di cuenta de que era imposible encontrarlas. Empecé a pensar en quién podía haber sido el autor del robo. A mi mente llegaron decenas de sospechosos hasta que di en el clavo: mi más ferviente rival, el editor artístico de Grumbling Pictures. Así que me dirigí sin demora a los estudios

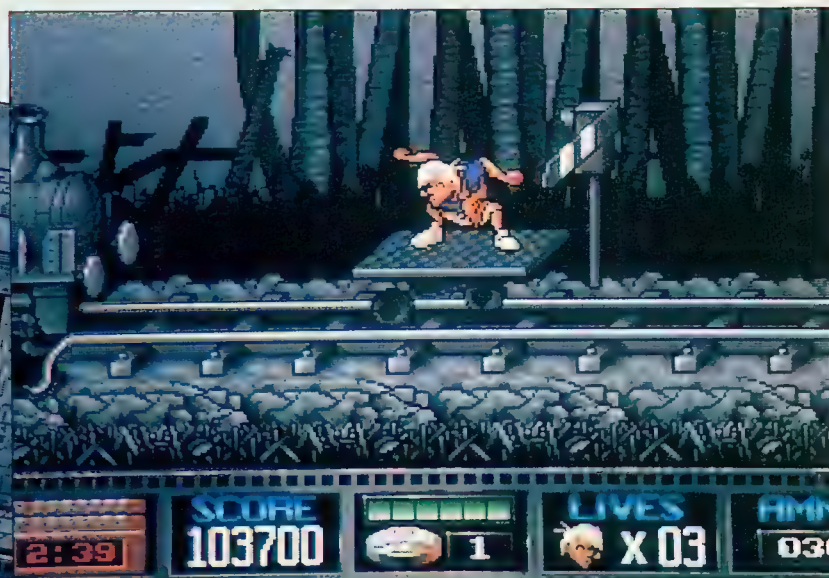


En la primera fase deberás derrotar a un bulldog, en un duelo a pistola, para conseguir la ansiada película.





En el transcurso de la aventura podremos admirar decorados como éstos.



En esta parte del juego tendrás que impedir que la locomotora te arrolle, tirándole dinamita.

Grumbling. Al llegar a la puerta de entrada, vi con estupor que me había metido en un complejo de escenarios y tramoya, plagado de actores disfrazados que me atacaban. Después de mil y una vueltas, atravesé una puerta y ¡Oh! sorpresa— allí estaba la película. Me dispuse a cogerla cuando un perro de enormes dimensiones me retó en un duelo. Le derroté y fui en busca de otra cinta. Aparecí en un escenario completamente en blanco y negro y con aires egipcios. Todos los actores participantes estaban tan descoloridos como el suelo que pisaban. El arma que encontré fueron unos sacos de arena que, sin dudarlo, arrojé sobre todos los enemigos que me acosaban. La técnica a seguir fue la misma que an-

FICHA TECNICA

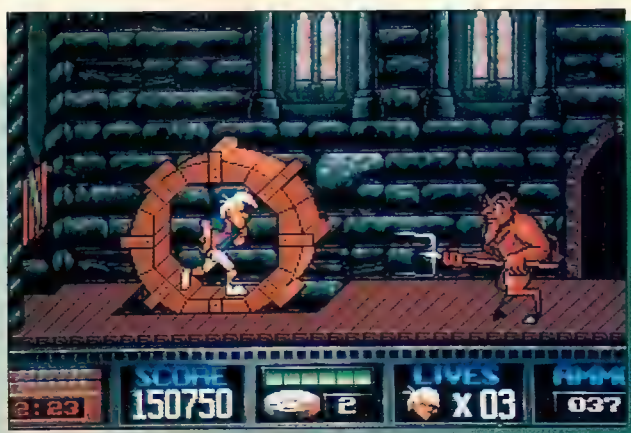
Nombre: Premiere
Fabricante: Core
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga
Género: arcade-aventura



Sistema estudiado: Amiga

Así conseguí otra cinta más. La siguiente la encontré en un escenario de simpáticos, pero nada inocentes dibujos animados, armado con una pistola. Después atravesé dos escenarios más, uno de ciencia-ficción y otro de fantasía. Este segundo fue uno de los más psicodélicos que visité. Así conseguí mis otras dos partes de la película, echando por tierra los planes de mi enemigo y consiguiendo el Oscar que ve usted en la vitrina. THE END. ▲

CARLOS YUSTE



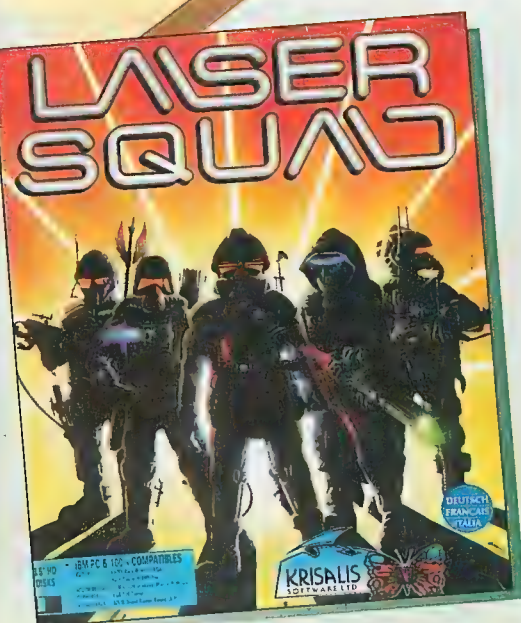
tes, bajar palancas para abrirme camino, y así llegué a un escenario que emulaba al Chicago de los años 30. Conseguí pasarlos y me encontré delante de una locomotora, intentando que no me arrollara a base de tirarle dinamita. Conseguí otra cinta y pasé a otro escenario. El corazón se me encogió: había entrado en un lugar terrorífico lleno de monstruos repulsivos. Mi arma fueron unos envases de agua bendita, con los que acabé con zombies, fantasmas y hombres-lobos.

PREMIERE

Interés:	87
Dificultad:	80
Gráficos:	90
Originalidad:	85
Sonido:	90
Total:	86,4

LASER SQUAD

Fuerza futura



Vamos a encontrarnos cinco misiones que se desarrollarán en lugares totalmente diferentes entre sí. En todas ellas controlaremos unidades que representarán a humanos, androides y otras criaturas. Cada unidad tiene su nombre y sus propias características. Las unidades se mueven por turnos, es decir, cuando termines con todos los puntos de acción de tu tropa, verás actuar y moverse a tus enemigos. Existe un marcador de puntos de victoria, y el equipo que llegue primero a cien puntos será el vencedor. Cuando consigas los cien puntos, pasarás de misión automáticamente. Los puntos de victoria se asignan por derrotar unidades enemigas o destruir instalaciones.

FICHA TECNICA

Nombre: Laser Squad
Fabricante: Krisalis
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: rol



Sistema estudiado: PC



El juego dispone de una vista cenital, gracias a la cual obtenemos una información más clara de la pantalla.



Antes de comenzar la misión que hayamos elegido, deberemos armar a nuestro grupo y equiparle con corazas protectoras. Todo esto costará dinero, algo de lo que estamos escasos.

La primera misión se titula "Los asesinos" y consiste en que un grupo de terroristas ha tomado un sector de la galaxia. Nuestra misión es apresarlos y recuperar el arsenal de armas que han robado.

La segunda se llama "Asalto a la base lunar". Esta base pertenece a la O.M.N.I. Corp, y sus ocupantes se han rebelado. La misión consiste en retomar el control perdido.

El nombre de la tercera es "Salvamento de los mineros". En esta parte nos trasladamos al planeta Aurum, donde hay un complejo minero. Lo que empieza como una misión de reconocimiento, terminará convirtiéndose en un rescate.

La cuarta misión, "Las hordas de cyborgs", se desarrolla en Azar, un planeta devastado por unas hordas de cyborgs, que deberemos combatir y expulsar del planeta.

En la quinta misión nuestro objetivo será recuperar los materiales de alta tecnología perdidos en un planeta cubierto por la vegetación. ▲

LASER SQUAD

Interés: 75
Dificultad: 82
Gráficos: 78
Originalidad: 72
Sonido: 75

CARLOS F. MATEOS

INVESTRONICA RESPONDE

La mejor oferta del mercado

486

159.000* ptas

INTEL INSIDE, OVERDRIVE, LOTUS y WINDOWS son marcas registradas



**NO COMPRE SALDOS.
LA UNICA ELECCION.
INVES BS 486.**

El ordenador definitivo.
Ahora puede ser suyo con una llamada telefónica. Por fax. En la Red Invescenter o en los Puntos de venta Inves. Con garantía de un año, preinstalación (ready to use), línea directa de consulta y Hot Line de asesoramiento.

CONFIGURACION PRO + TODO LOTUS 199.000* Ptas

Procesador INTEL 486 SX-25 • OVERDRIVE.	
Monitor color 14" SVGA. • F.D. de 3 1/2" (1.44 Mb). • Ratón	
Sistema protección antivirus en BIOS. • PASSWORD (clave secreta de acceso).	
4MB de RAM. • H.D. de 85 Mb.	2MB de RAM. • H.D. de 40 Mb.
MS-DOS 5.0. • WINDOWS 3.1	MS-DOS 5.0.

GRATIS Todo Lotus Windows para Inves
valorado en más de 100.000 ptas.

Con las siguientes aplicaciones preinstaladas en el entorno Windows:

LOTUS 1-2-3:
La hoja de cálculo más
vendida del mundo.



**LOTUS Freelance
Graphics:**
Paquete de presentaciones.



LOTUS Ami Pro:
Procesador de textos con
funciones de autoedición.

CONFIGURACION BASICA 159.000* Ptas

* Precios válidos para península y Baleares. IVA no incluido.

**Línea directa inves. Teléfono gratuito.
900-486.486**

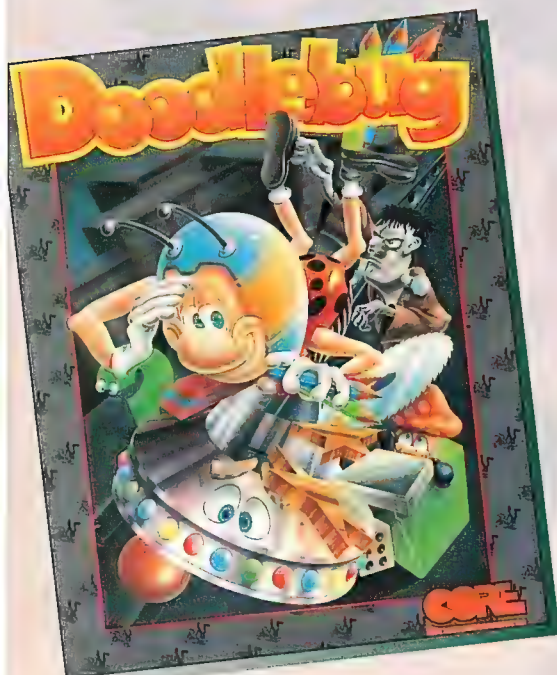
O si lo desea: Fax: 91- 528 57 38.
Aptdo. Correos 17.181. 28004 Madrid.



DOODLEBUG

El rapto de la princesa

Un horrible grito de socorro ha roto la calma de la tranquila y mágica Cartoonia. En plena noche, una extraña figura ha entrado en el palacio real, secuestrando a la princesa Lady-Bug.



El rey, al enterarse de la desgraciada noticia, ha ofrecido una generosa recompensa para el héroe que rescate a su hija de las garras del peligroso secuestrador. Tú, Doodle, has sido el elegido para llevar a cabo tan arriesgada misión. El objetivo del juego consiste en recorrer todas las posesiones reales en busca de la princesa raptada, y para ello contamos con la goma de borrar y con los cuatro lápices mágicos que una vez usaron los humanos

FICHA TECNICA

Nombre: Doodlebug
Fabricante: Core Design
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Atari ST y Amiga
Género: arcade-plataformas



Sistema estudiado: Amiga



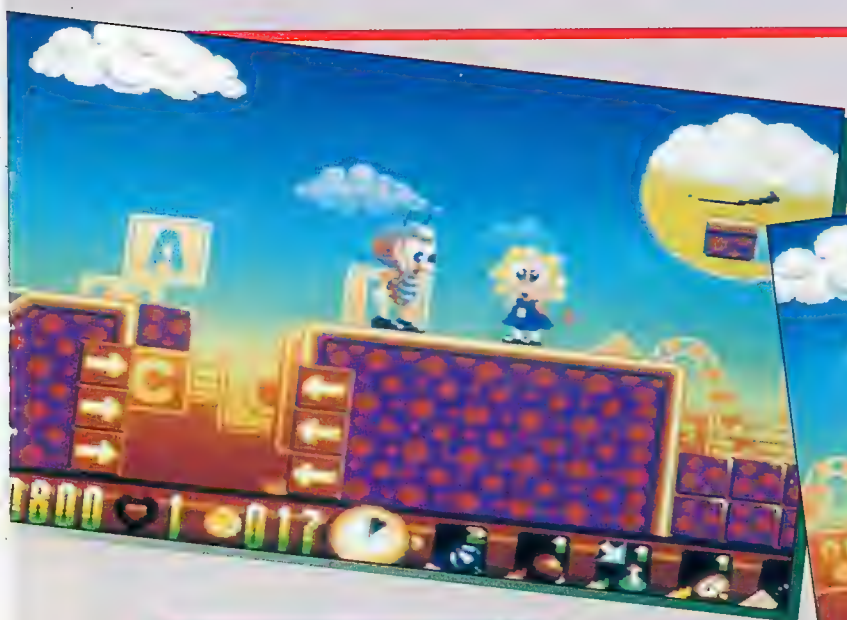
para crear la increíble Tierra de Cartoonia.

Con el lápiz azul se dibuja un paraguas que evita la pérdida de energía al caer de una plataforma alta, mientras que el rojo crea un globo que eleva a nuestro protagonista por los aires. El lápiz verde genera un escudo protector que permanece quince segundos alrededor del héroe, y el amarillo detiene el avance de los enemigos durante diez segundos. Estos adversarios son los hechizados habitantes de Cartoonia, a quienes debemos deshacer de su fatídico encantamiento. Un arma eficaz contra ellos es la goma de borrar, que al ser utilizada elimina a todos los enemigos presentes en la pantalla. Otro ataque interesante es el Spin; si cuando Doodle está en pleno salto se pulsa el botón de disparo, éste

Para destruir a los adversarios hay que saltar sobre ellos con el Spin. En el agua tenemos dos elecciones: utilizar el equipo de submarinista para recorrer el fondo del mar o coger el patito de goma para avanzar en la superficie.

gira sobre su cuerpo, lanzándose velozmente contra sus oponentes. Es posible recoger diversos vehículos, como el caballo, el coche o el submarino, que ayudan a llegar más





Para sacar ventaja

No todos los objetos proporcionan ventajas; cuidado con las calaveras y con las palancas. Recuerda que necesitas una cierta cantidad de oro para pasar a la siguiente fase; vuelve sobre tus pasos si al finalizar el nivel no puedes continuar.

Debemos conversar con los personajes si deseamos obtener pistas del paradero de la princesa. Un uso apropiado de los saltadores nos permitirá alcanzar las plataformas más elevadas.

DOODLEBUG

Interés:	71
Dificultad:	84
Gráficos:	81
Originalidad:	75
Sonido:	73

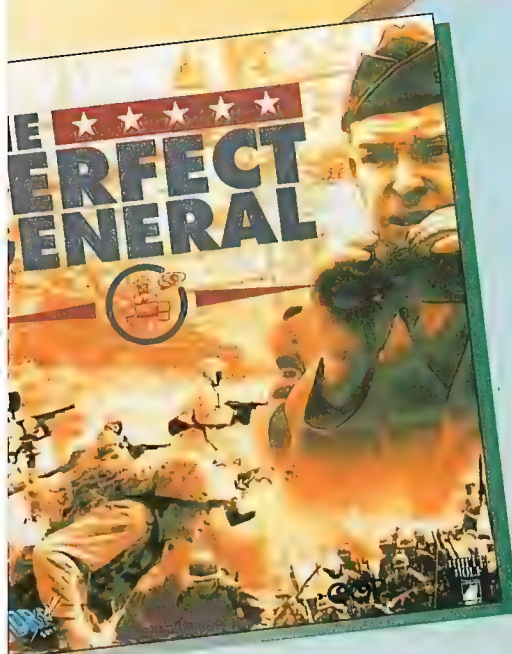


rápidamente al final del nivel. Cada tres fases aparece un enemigo de mayor tamaño, al que se ha de golpear varias veces hasta destruirlo. En el desarrollo del programa encontraremos diversos objetos que afec-

tan de una forma u otra a Doodle. El oro es necesario para pagar al guardián de la puerta del siguiente nivel; el afilalápices añade un lápiz al marcador de éstos; el hielo detiene momentáneamente el marcador de tiempo; el corazón grande concede una vida extra; el corazón pequeño y la fruta añaden energía, y la calavera la quita. Otro importante objeto son las palancas, que al ser activadas mueven bloques que se utilizan como ascensores, crean plataformas o abren una trampa que, de lo contrario, mellaría nuestra escasa energía. Los gráficos son coloristas, y el movimiento del personaje muy rápido, pero el programa falla en un aspecto esencial como es la originalidad, ya que muchos arcades como éste han pasado por las pantallas del ordenador **Amiga**. ▲

ANTONIO GREPPI





THE PERFECT GENERAL



Un estratega de lujo

Este juego de estrategia, muy popular en su versión de tablero en Estados Unidos, está dotado de numerosos escenarios.



Uno de los tipos de programas que más fieles seguidores crean son los de estrategia. Cuando juegas con uno te has iniciado en una de las más excitantes aventuras que hayas podido conocer. Si, además, el programa tiene buenos gráficos y necesitas utilizar tu inteligencia, audacia y picardía, mucho mejor. Este es el caso de **PERFECT GENERAL**.

El juego está compuesto por catorce misiones, en las que debemos desarrollar diferentes facetas del arte de la estrategia. Entre las batallas destacan las de *El Alamein*, famosa lucha librada entre aliados y alemanes en el Norte de Africa, o *Patton kicks butt*, con una arriesgada traducción, en la que nuestro rival será uno de los más famosos estrategas en la historia de la guerra: el General Patton. Cada uno de los escenarios tiene, aparte de su propia configuración geográfica, climática y física, distintas reglas de juego, que determinan con qué acciones de ataque o defensa

El arte de la guerra elevado a su máximo exponente, que te ayudará a desarrollar tu audacia en diferentes escenarios bélicos

conseguiremos mayor puntuación de juego.

Este se desarrolla, según el escenario que hayamos escogido, mediante la disposición de una serie de unidades militares en el campo de batalla que variarán en cada confrontación. Unas veces podremos escoger bazookas; otras, tanques pesados; de vez en cuando, infantería, y mucho más.

Los gráficos recuerdan mucho, en su diseño, a juegos como *SIMCITY*, por lo que su calidad es incuestionable. El sonido destaca por su total ausencia, reducido a una simple campanada cuando te equivocas, y a los diferentes disparos de los tanques, las piezas de infantería, etc. ▲

CARLOS YUSTE

FICHA TECNICA

Nombre: The Perfect General
Fabricante: White Wolf Productions
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: estrategia

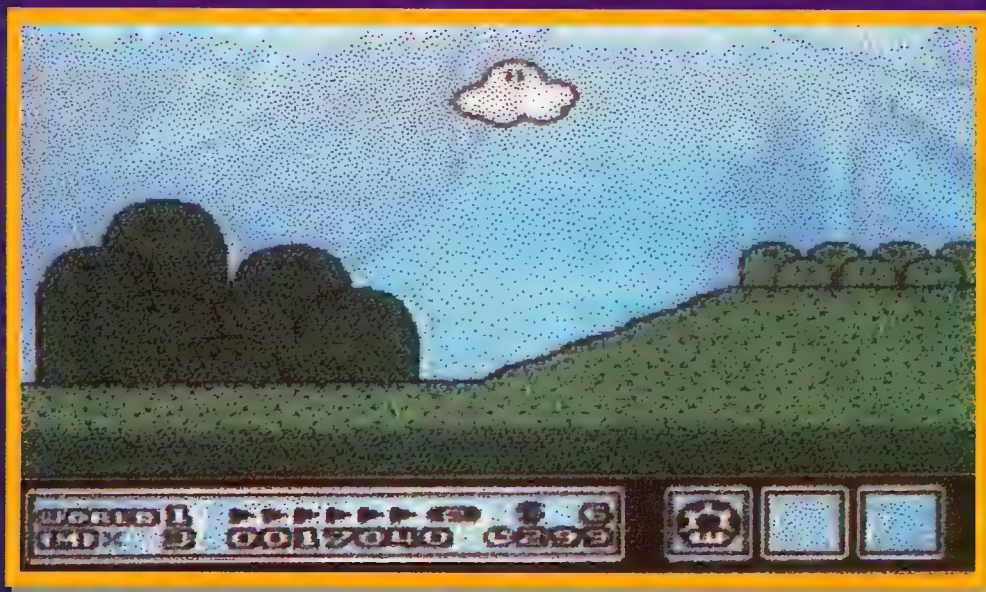


Sistema estudiado: PC

THE PERFECT GENERAL

Interés: 85
Dificultad: 82
Gráficos: 80
Originalidad: 78
Sonido: 75

¿DONDE ESTA MARIO?



¡Se ha saltado
volando ésta
pantalla! con el

GAME GENIE

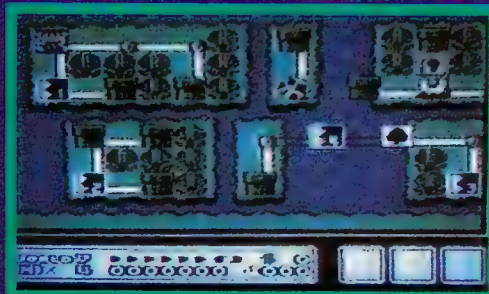


EL NUEVO PODER
DE TUS VIDEO-JUEGOS

¡Pon el Game Genie en tu
video-juego y mételo en tu
Nintendo-Nes!



¡y podrás saltar mucho más
alto, con el multi-salto y
llegar donde nunca has llegado!



y además, puedes entrar en
el nivel que quieras,
¿qué te parece en el 7?

o... ¡tener vidas infinitas!,
o... empezar siendo RACCOON,
o... correr con turbo...



Famosa

NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC. Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO CO. LTD.

STEEL EMPIRE

Guerra cibernética



Cinco países con una enorme potencia industrial y militar luchan entre ellos para hacerse con el control de uno de los planetas más apreciados y deseados de la galaxia: Orión. Siendo el Comandante Jefe de uno de estos ejércitos el jugador

tiene que planear y dirigir una campaña estratégica, partiendo solo de un territorio hasta conseguir, finalmente, hacerse con el poder del lejano planeta.

Al comienzo del juego puede elegirse una entre tres diferentes opciones: la práctica de batalla, que consiste en una simple pelea entre Cyborgs; la campaña de estrategia y la campaña completa. En estas dos últimas se lleva a cabo la lucha por el control de Orión. La única diferencia entre éstas dos consiste en que en la completa, en las batallas entre Cyborgs, el jugador puede controlar

FICHA TECNICA

Nombre: Steel Empire
Fabricante: Millenium
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC
Género: estrategia

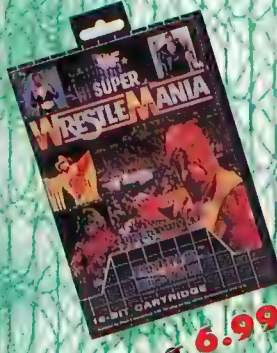


Sistema estudiado: PC

TODO ESTE ANUNCIO ES UN



~~5.190~~ 4.390



~~7.990~~ 6.990



~~5.990~~ 4.990



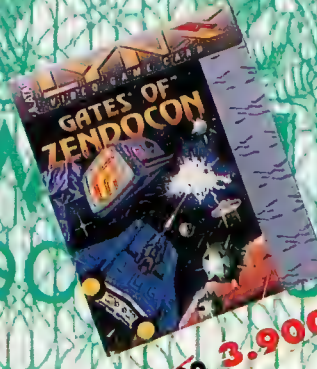
~~4.990~~ 4.290



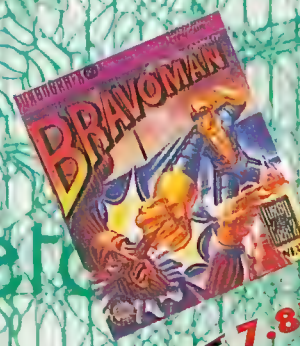
~~9.490~~ 8.490



~~6.990~~ 5.990



~~4.900~~ 3.900



~~8.875~~ 7.875

a sus propios robots, mientras que en la de estrategia las batallas son resueltas por el ordenador.

Con este programa pueden jugar un máximo de cinco jugadores y cada uno de ellos controla un país diferente. Cada participante empieza con un único territorio, de los setenta y dos con que cuenta Orión, y la única manera de conquistar más es

Para sacar ventaja

Al principio de la partida conviene fabricar cyborgs pequeños que, aunque no tienen mucho poder en las batallas, permitirán invadir territorios con facilidad. Esto te proporcionará el dinero suficiente para poder comprar robots de mayor poder, que te serán de mucha utilidad durante la partida.

construir cyborgs, aunque previamente deben haberse construido las fábricas.

Cuanto más territorios consigamos más dinero tendremos y la posibilidad de realizar mejoras en las fábricas será factible, lo que proporcionará una mayor rapidez a la hora de fabricar los cyborgs.

Hay nueve clases de robots, cada uno de ellos con unas características diferentes. Cuanto mayor y más fuerte sea el cyborg, costará más dinero y tiempo su fabricación. Por últi-

mo, cabe destacar la posibilidad de comprar fuertes para proteger la ciudad. Cuanto más grande sea el fuerte más le costará al enemigo conquistar ese territorio, y eso es, precisamente, lo que debemos evitar. ▲▲

DAVID GARCIA



STEEL EMPIRE	
Interés:	75
Dificultad:	77
Gráficos:	72
Originalidad:	72
Sonido:	73

DESCUENTO.



TITULOS	PRECIO
<input type="checkbox"/> SHINOBI II GAME GEAR	5.190 - 4.390
<input type="checkbox"/> WRESTLEMANIA MEGA DRIVE	7.990 - 6.990
<input type="checkbox"/> LEMMINGS MASTER SYSTEM	5.990 - 4.990
<input type="checkbox"/> DOUBLE DRAGON 3 GAME BOY	4.990 - 4.290
<input type="checkbox"/> ROBOCOP 3 SUPERNINTENDO	9.490 - 8.490
<input type="checkbox"/> LEMMINGS NES	6.990 - 5.990
<input type="checkbox"/> GATES OF ZENDOCON LYNX	4.900 - 3.900
<input type="checkbox"/> BRAVOMAN TURBOGRAFX	8.875 - 7.875
Gastos de envío	250
Total	

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.: Teléfono:

Población:

Provincia:

Edad:

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A:



• Sta. Maria de la Cabeza, 1 28045 MADRID
• Montera, 32 - 2º 28013 MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO

GOBLIINS II: THE PRINCE BUFFON

Regresan los duendes

Los simpáticos duendecillos vuelven a las pantallas de tu ordenador con esta nueva aventura, aun más divertida que la anterior y esta vez, a diferencia de su predecesora, sólo intervienen dos goblins.



Esta segunda parte cuenta, además, con otras diferencias notables con respecto a la anterior aventura. Los dos duendes podrán coger más de un objeto y utilizarlos indistintamente, al igual que realizar las mismas acciones, pero con una clara diferencia: el goblin verde es un auténtico bromista y su forma de actuar es totalmente insospechada, a diferencia de su compañero que es una persona seria con todos sus actos. Otras de las diferencias es que

FICHA TECNICA

Nombre: Goblins 2,
The Prince Buffon
Fabricante: Coktel Vision
Distribuidor: System 4
Sistema: PC
Género: aventura



Sistema estudiado: PC

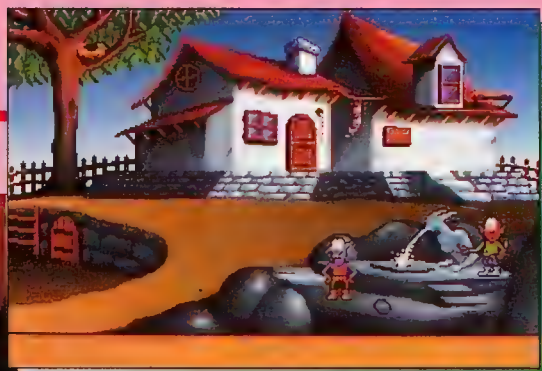


no será necesario resolver una pantalla para pasar a otra, con lo que el juego se convierte en una entretenida aventura en la que tendrán que rescatar al hijo del rey, el príncipe bufón, raptado por un brujo. La acción del juego se desarrolla a través de siete mundos. En el primero deberán entrevistarse con el mago, para que les informe de la misión, y conseguir salir del pueblo esquivando al gigante.

El hijo del rey, el príncipe bufón, ha sido raptado por el malvado brujo Amoniak.

En el segundo tendrán que atravesar el barranco que impide el paso al castillo.

Un herrero tendrá la clave en la tercera etapa, ayudando a este par de duendes a llegar hasta el mar. Las profundidades del océano será el



Hay que prestar atención en todas las pantallas, en la mayoría hay objetos de inestimable valor para finalizar con éxito la empresa propuesta.

Para acabar la aventura rescatando al príncipe es necesario que los dos goblins colaboren entre sí. El Gran Mago es el encargado de poner al tanto de la misión a los protagonistas de la historia.



escenario del cuarto mundo, donde una sirena y un pulpo ayudarán a encontrar la entrada a la sala del trono.

En el quinto, los goblins se enfrentarán al malvado **Amoniak** y a sus huestes. El arma para vencerles será un elixir mágico.

La liberación del príncipe bufón llegará en el sexto mundo con huida incluida del castillo.

En el séptimo el príncipe bufón es secuestrado de nuevo y recluido en el reino de la muerte. Los inseparables amigos irán hasta allí para de-

satar la batalla final contra el despreciable mago **Amoniak**.

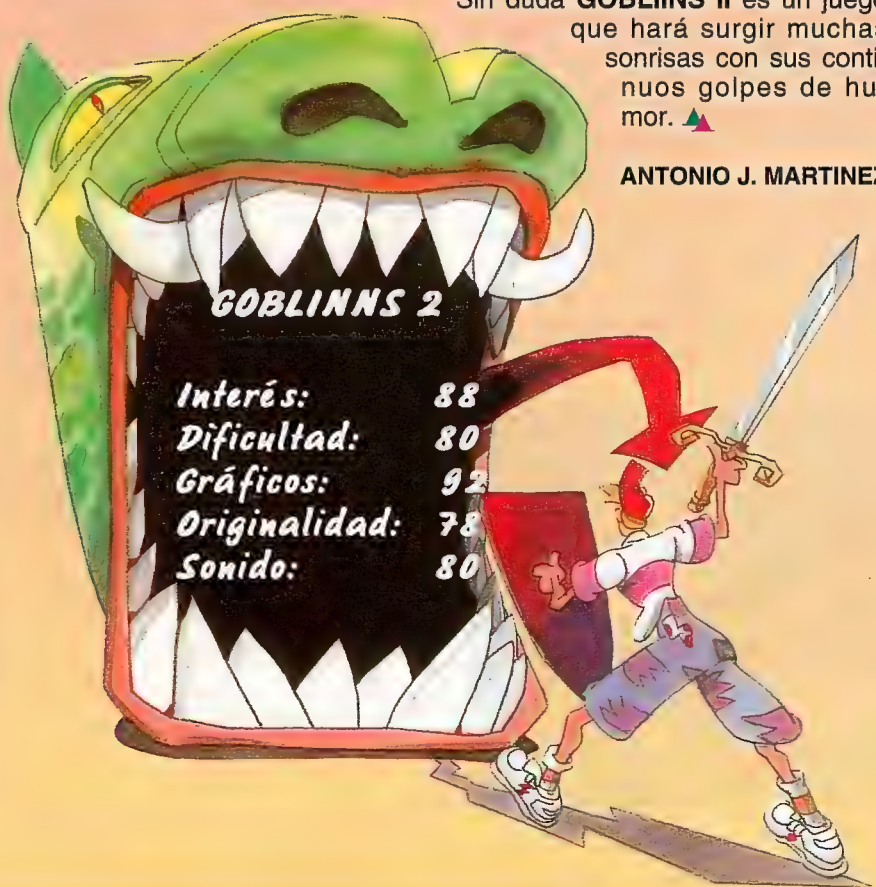
El sistema de manejo del programa es muy simple, gracias al uso del ratón y muy similar a otros juegos de esta misma empresa, como **BARGON ATTACK** y **WEEN**, éste último de reciente aparición.

Los gráficos disponen de 256 colores, muy parecidos a la primera parte del juego y destacando sobre todo el movimiento de los personajes, aunque la gran novedad del programa es la música, que está presente durante todo el juego y es, además, muy entretenida.

Sin duda **GOBLINS II** es un juego que hará surgir muchas sonrisas con sus continuos golpes de humor. ▲

ANTONIO J. MARTINEZ

Los dos goblins actúan de diferente manera ante una misma situación. De acuerdo a su personalidad debemos escoger al más adecuado en cada momento



JOE AND MAC: CAVEMAN NINJA

Secuestro en la Edad de Piedra

Hazte con las armas más poderosas para derrotar a los enemigos y rescata a las mujeres

an. Para rescatarlas Joe y Mac se han lanzado a una peligrosa aventura. El juego está basado en la máquina recreativa y representa un vivo retrato de ésta. Presenta, de igual forma, la opción para uno o dos jugadores simultáneamente y la cantidad de tres vidas para cada uno, al inicio de la partida. En la parte superior de la pantalla aparecen los indicadores de energía, que disminuyen cuando somos golpeados por los rivales y se recuperan cuando recogemos los ali-

En la prehistoria, una violenta tribu de trogloditas atacó un tranquilo poblado y secuestró a todas las mujeres que allí viví-

mentos obtenidos al eliminar a determinados enemigos. El objetivo de cada fase consiste en liberar a una de las mujeres secuestradas y custodiada por un poderoso enemigo de final de nivel. En el camino que recorreremos para rescatarla, los miembros de la tribu troglodita intentarán impedir el rescate lanzándonos piedras, empeño que también comparten diversos animales de la época. Sin embargo algunos de ellos transportan huevos que, al romperse, dejan en su lugar armas, como boomerang o afiladas piedras, muy efectivas para acabar con los elementos subversivos que intentan hacer fracasar nuestra misión.

Lo más destacado del juego son sin duda los gráficos y, en especial, el diseño humorístico de los personajes, que le dan un toque especial y lo diferencian de otros juegos de ambiente prehistórico. ▲

JAVIER ITURRIOZ



Al golpear al dinosaurio pequeño, éste avisa a su gigantesco padre para que nos dé una buena lección.

FICHA TECNICA

Nombre: Joe and Mac: caveman ninja
Fabricante: Elite
Distribuidor: Dro Soft
Sistema: PC y Amiga
Género: arcade



Sistema estudiado: PC



WALLY POR UN TUBO!!



BUSCA A WALLY POR UN TUBO!!

El juego de moda en todo el mundo,
para todas las edades

Por sólo 795 Ptas.

BILLS TOMATO GAME

Solo o con mostaza

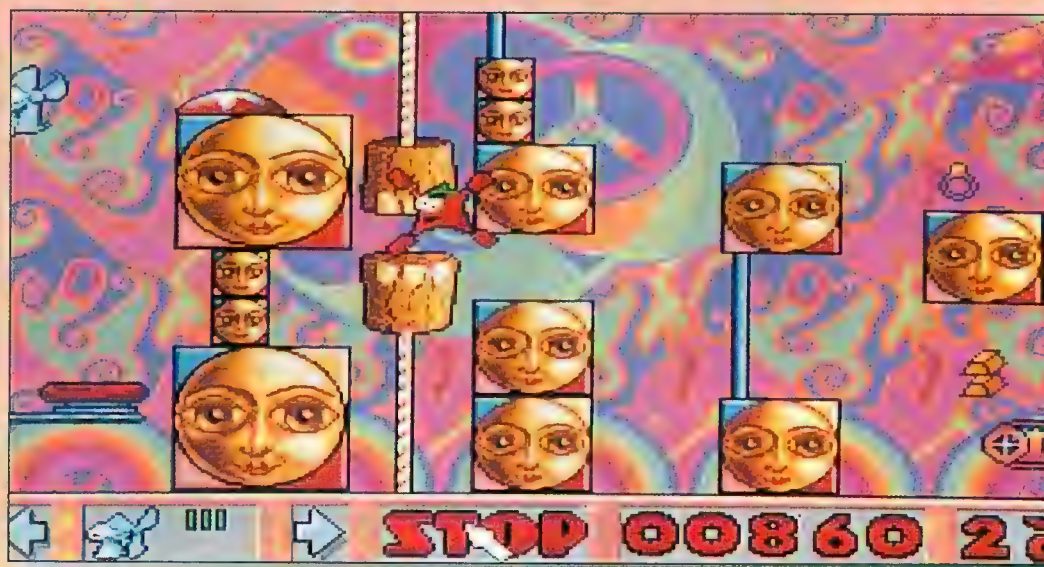
De la mano de Psygnosis nos llega esta divertida aventura, en la que controlamos a un pequeño tomate, y debemos evitar a cualquier precio que se convierta en gustoso Ketchup.



El juego tiene un argumento muy sencillo: un tomate debe atravesar todas las pantallas del programa, y evitar que se convierta en zumo. Existen una serie de obstáculos, que obligan a la hortaliza a utilizar unas herramientas para conseguir sobrevivir. Esas ayudas van desde unos simples ventiladores, que te impulsarán a través de la pantalla, hasta unas camas elásticas, que te harán superar los obstáculos más difíciles. Si no superas la pantalla en un tiempo establecido, habrás fracasado y tendrás que fomar parte un bote más de ketchup en cualquier supermercado.

Cada pantalla del juego, se identifica con una clave, de tal manera, que si te hacen picadillo en una fase avan-

Hay que pensar detenidamente una estrategia para pasar los diferentes obstáculos que nos separan de la salida de cada pantalla.



FICHA TECNICA

Nombre: Bills Tomato Game
Fabricante: Psygnosis
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Amiga
Género: arcade



Sistema estudiado: PC

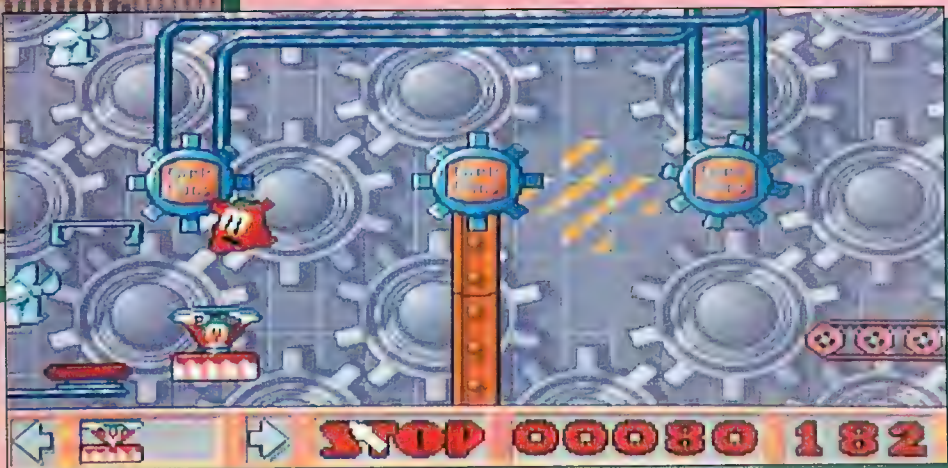
zada del juego, podrás volver a esa pantalla, escribiendo la clave correcta.

Las pantallas, que aparecen al comienzo de la aventura, pueden despistar a los jugadores, pues son muy

A medida que avanzamos la dificultad se incrementa notablemente y el número de objetos va aumentando.



En la pantalla hay enemigos u objetos que, si nos rozan, pueden desviar nuestra trayectoria o, incluso, destruirnos.



sencillas: unos simples cubos ardiendo son el único obstáculo para pasar a la siguiente pantalla. La segunda no es tan fácil como la primera, y esta dificultad no radica tanto en los elementos que te impiden pasar a la siguiente pantalla, como en la cantidad de pruebas que vas a tener que realizar para conseguir tu objetivo,

no tendrás tiempo para superar fases posteriores.

La dificultad en este juego va subiendo a medida que superas los niveles. Las simplificaciones de las pantallas que tendrás que pasar al comenzar esta aventura, serán

un grato recuerdo comparadas con las posteriores.

Los gráficos, sin ser fotografías, tienen muy buena calidad, aunque no se puede decir lo mismo del sonido, que es francamente repetitivo.

En conclusión, se trata de una divertida aventura, dedicada a todos los amantes de la paciencia y del cálculo mental de cualquier edad. ▲

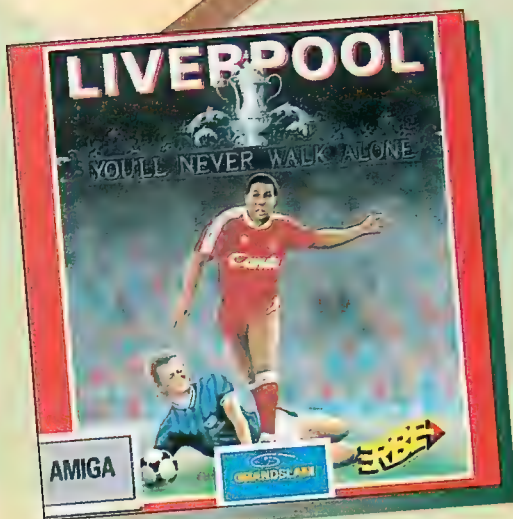
JUAN I. MEDINA

BILLS TOMATO GAME

Interés:	87
Dificultad:	83
Gráficos:	75
Originalidad:	82
Sonido:	78

porque uno de los contratiempos que tiene este juego, es la dificultad con la que te mueves por pantalla. En la tercera, pantalla debemos atravesar una serie de ascensores, formados por unas monedas doradas con cara de mujer. En esta pantalla, te deberás emplear a fondo, utilizando todos los elementos que te brinda el juego, de lo contrario no podrás pasar al siguiente nivel. Esta es una fase crítica del juego, porque si no eres conocedor del mismo





LIVERPOOL

Los diablos rojos

Centrado en el popular equipo inglés, sale al mercado un simulador deportivo con el que se puede disfrutar de una auténtica temporada futbolística. Incluye partidos de liga intercalados con las, siempre emocionantes, eliminatorias coperas que hacen las delicias de los aficionados que se reúnen en el pequeño, pero vibrante, estadio de Anfield Road.



La ausencia de redes en las porterías es uno de los detalles que más se echan de menos. En las faltas cerca del área la barrera se toma automáticamente por la computadora.



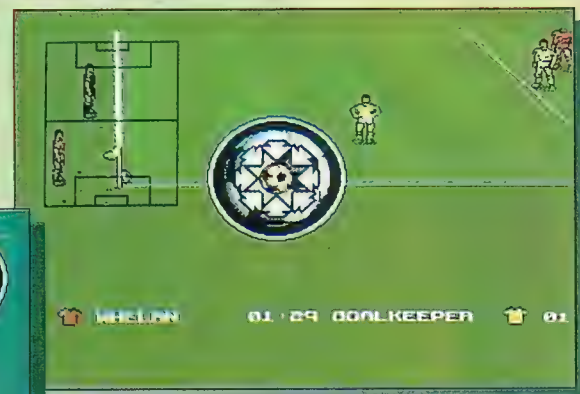
El Liverpool es uno de los equipos punteros del fútbol europeo. Prueba de ello son los cuatro Copas de Campeones de Europa así como las cuatro de la U.E.F.A. sin olvidar las 18 ligas y 5 copas. Esto hace que sea necesaria una amplia plantilla capaz de suplir cualquier ausencia. Es precisamente esta faceta la que permite actuar como entrenador, elegir a los titulares en función de su ánimo, sanciones o lesiones. Además, se puede determinar la estrategia y la parcela de campo en la que cada jugador va a desarrollar su juego, aunque conviene situar a cada uno en su zona habitual.

Sobre el césped de Anfield Road

La forma de control de los componentes de cada equipo es similar al de otros programas de este género en los que se dife-



Las entradas bruscas son castigadas con faltas y tarjetas.



Para formar el equipo titular se dispone de todo tipo de información sobre la plantilla del Liverpool.

rencian los movimientos, con o sin posesión del balón. El portero se mueve semiautomáticamente, lo que da lugar a tanteos abultados. Los gráficos de movimiento están bastante conseguidos pero los de fondo dejan mucho que desear, ya que no incluyen ni las redes de las porterías ni el público en las gradas. Por otra parte, en lo referente a la

Toda la emoción de una de las ligas más duras de Europa, en la que una buena plantilla puede sacarte de más de un apuro

perdida del esférico en los regates, solo se produce en los giros de 180 grados, lo que hace las acciones de ataque mucho más dinámicas. Las clasificaciones ligeras, efecto en los disparos y variación del estado del terreno de juego, son algunos de los aspectos incluidos, aunque

FICHA TECNICA

Nombre: Liverpool
Fabricante: Grandslam
Distribuidor: Erbe Software
Sistema: Atari ST, Amiga, PC y Commodore 64
Género: arcade



Sistema estudiado: PC

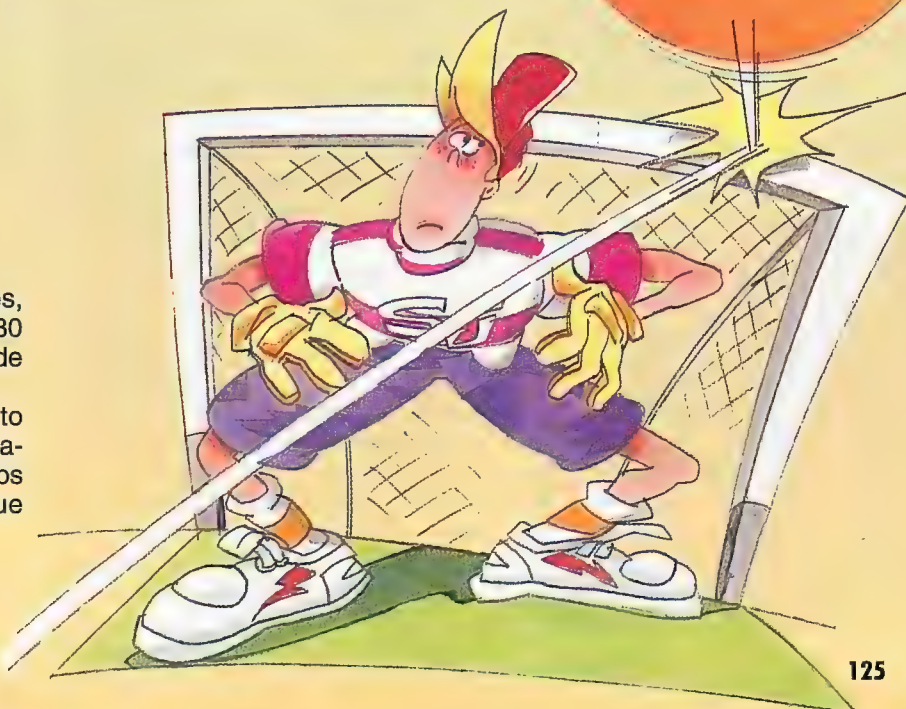
olvida la identificación de los jugadores que no pertenecen a los diablos rojos.

Por último, decir que aunque contemple la opción "actuar como entrenador", este juego se encuentra más cerca de los puramente deportivos, que de aquellos en los que se controla al club desde los despachos. ▲

JAVIER ITURRIOZ

LIVERPOOL

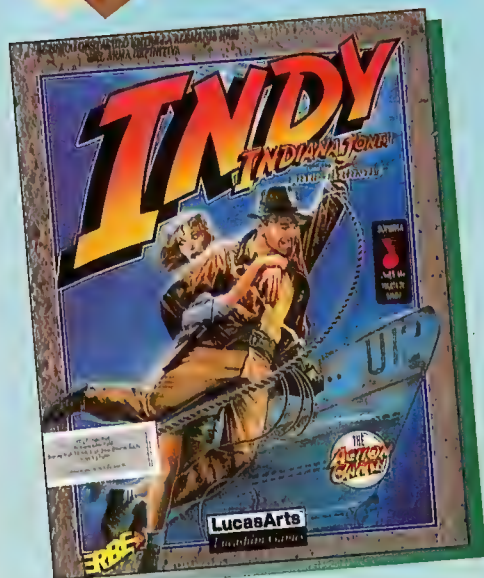
Interés: 82
Dificultad: 80
Gráficos: 76
Originalidad: 70
Sonido: 74



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (THE ACTION GAME)

El continente perdido

Una vez más, el arqueólogo más peculiar de la Historia, se dirige a una nueva aventura, que pondrá a prueba sus reflejos e inteligencia: la búsqueda de la Atlántida.



Y así, nos encontramos a nuestro héroe, pensando que será demasiado difícil que él solo lleve este reto a buen final. Por eso, decide que Sophía, arqueóloga y antigua novia suya, le acompañe. La epopeya de Indiana y su amiga comienza en el famoso casino de Montecarlo en el que, según noticias, se encuentra oculta una parte del libro perdido de Platón, que relata la forma de encontrar el continente perdido.

El libro está en poder del dueño del casino, aparte de otros objetos que les serán de gran utilidad. Así que Indiana Jones, como renombrado comerciante, se dirige a su despacho para regatear el precio de la



Puedes controlar a dos personajes, Indy y Sofía, y cambiar de uno a otro cuando sea necesario.

obra de Platón y de otras pertenencias que a nuestro arqueólogo preferido le interesan.

Pero el director del casino es un verdadero entendido en el terreno de los negocios, y se las sabe todas. Aunque el precio que le pide por sus pertenencias es excesivo, Indy no consigue que le rebaje ni un dólar. Momentos después de reunirse con Sophía y contarle todo lo sucedido, deciden jugar a la ruleta, para aumentar en lo posible su escaso capital. Cambian su dinero por fichas y buscan una mesa que no se encuentre cerrada al público, para apostar al número ganador. A los pocos minutos de estar jugando (y perdiendo), se dan cuenta de que la mesa está trucada y sigue una secuencia, que rápidamente adivinan. Comienzan a ganar dinero sin parar hasta que saltan la banca y la mesa debe cerrar-

Para sacar ventaja

Cuando juegues a la ruleta, apunta en un papel todos los resultados que salgan. Después de algunas jugadas, descubrirás el esquema que sigue. Los más corrientes son: Cada cinco jugadas sale el 0, ó, se van alternando el color rojo y el negro. La mejor forma de entrar en la base naval alemana sin llamar la atención, es haciendo un agujero en la verja con las tenazas.

Para entrar de forma mucho más rápida al submarino, usa la grúa de carga.



En las ruletas del Casino deberás encontrar la secuencia lógica que sigue cada una y ganar todo el dinero que te sea posible.



Los decorados tridimensionales en que se desarrolla el juego esconden multitud de objetos.

var la bomba, para lo que necesitarán unas tenazas. Acto seguido, deberán ir a los laboratorios del submarino. Allí, Indy se enfrentará a un soldado alemán, armado con bombas de ácido. Si con-

sigue vencerle, tendrá que buscar el periscopio para guiar el submarino hacia unas islas.

se. Ya con el dinero suficiente, se dirigen a comprar todos los objetos que están en manos del dueño del casino. Una vez conseguidos todos, deben escapar, pero se dan cuenta de que los nazis bloquean la salida principal y escapan por la azotea.

Siguiendo los textos del libro, descubren que la Atlántida está sumergida bajo las aguas, por lo que deben buscar un transporte adecuado, y que mejor sitio para buscarlo que una base naval alemana.

Tienen que ser lo más discretos que puedan, ya que al mínimo ruido extraño, la alarma de la base será activada, y los guardias nazis dispararan a matar a todo lo que se mueva.

Dentro de la base encontrarán otra parte del libro, y tendrán que hallar el acceso al puerto donde guardan los submarinos. Una vez allí, se encontrarán ante una carrera contra-reloj. Una de las naves está a punto de partir y su objetivo será el de entrar en ésta antes de que zarpe con rumbo a la Atlántida.

Por infortunios de la vida, los nazis les han descubierto y han colocado un explosivo en la torreta del submarino. Lo primero que nuestros amigos tendrán que hacer será desacti-



FICHA TECNICA

Nombre: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (The Action Game)
Fabricante: Lucasfilm
Distribuidor: Erbe
Sistema: PC, Atari y Amiga
Género: arcade-aventura



Sistema estudiado: PC

En una de éstas encontrarán una tribu salvaje. Indy y Sophía tendrán que camelar al jefe de la isla con algún presente, para que les dejen entrar en la cueva sagrada y así descubrir que por fin han llegado a la Atlántida.

Ya solo resta un paso para llegar al santuario sagrado. Los soldados nazis aparecen por todas partes e intentarán impedirles que avancen. Gracias a unas extrañas bolas que han ido encontrando en sus correrías, podrán activar la maquinaria allí existente. Una vez dentro del santuario les atacarán unas criaturas horribles. Indy y Sophía tendrán que encontrar la forma de detenerlas antes de que acaben con ellos. ▲

CARLOS F. MATEOS

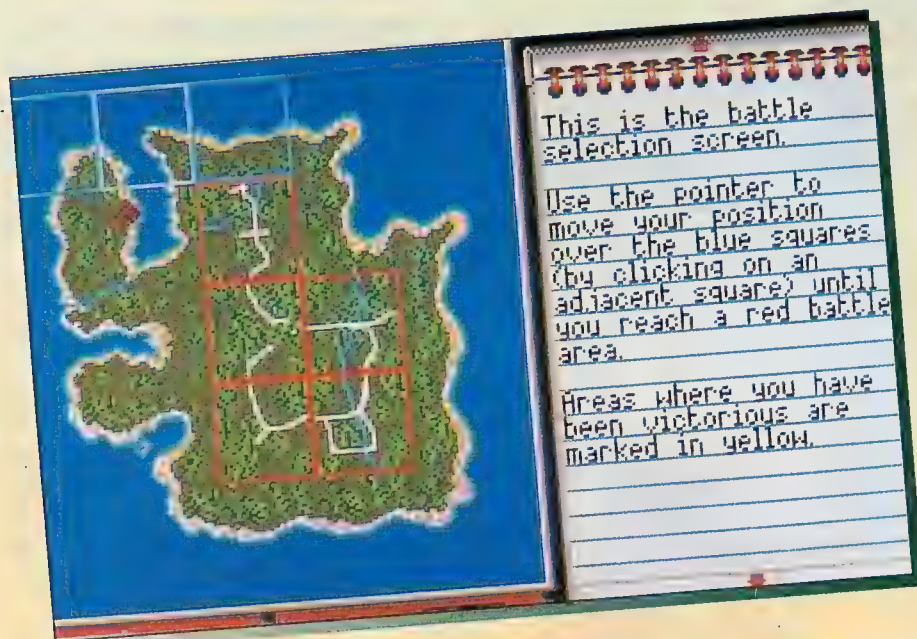
INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS

Interés:	85
Dificultad:	83
Gráficos:	87
Originalidad:	80
Sonido:	85

PACIFIC ISLANDS

Los rusos contraatacan

Después de fracasar estrepitosamente en su primera intentona de conquistar las islas de Yama Yama, en la que fueron derrotados, los ejércitos rusos han vuelto a la carga.



En estas dramáticas circunstancias sólo el ejército americano tendrá poder para frenar en seco las aspiraciones comunistas. Estamos frente a la continuación del famoso juego TEAM YANKEE, y como se suele decir, las segundas partes nunca fueron mejores, aunque también hay que reconocer que el programa tiene en sus gráficos en tres dimensiones y en su acción trepidante sus dos mejores bazas a su favor. Esto, unido a la dificultad del juego, hacen de él un programa con el que se puede disfrutar unas

cuantas horas a las órdenes de los cuatro escuadrones de tanques en los diferentes escenarios que irán apareciendo a lo largo del programa. En cada escenario (hay más de veinte diferentes), la misión que hay que completar será distinta. A veces, el objetivo consistirá en destruir las unidades soviéticas. En otras ocasiones, nuestra misión no será destructiva —por ejemplo, tendremos que salvar a un poblado de manos de los comunistas—. El programa es rico en variedad de opciones; entre ellas cabe reseñar las armas y los diferentes vehículos. Es de destacar el límite real de



El mapa principal muestra las zonas de batalla (cuadros rojos) y las zonas neutrales (cuadros azules), por donde podemos circular libremente.



tiempo en el que transcurre la batalla, que se supone sobre 1995, y que el manual de instrucciones venga en castellano. Quizá lo mejor del citado programa sea el hecho de que posee unos gráficos en tres dimensiones bastante plausibles, además de la variedad de formaciones de combate, siete en total.

Opciones

En la pantalla inicial visionamos tres imágenes en la zona inferior del monitor que son, de izquierda a derecha: salir del juego, cambiar el idioma, y juego en prácticas. Antes de comenzar a jugar, la máquina nos expondrá un tanque y nos pedirá que lo identifiquemos con el ratón, operación hasta tres veces antes de dar-



Las zonas por donde se desplaza el convoy americano en la isla son visualizadas en pantalla. Se puede mejorar el estado de los tanques y su armamento en esta sección. También es posible poner la hora.

Enfréntate al ejército ruso e impide que se apodere de las islas Yama Yama

arreglar las unidades destruidas, y se tiene la posibilidad de sacar el archivo de notas.

En definitiva, estamos ante un juego que no brilla por su originalidad pero que posee bastantes buenas opciones para resultar interesante. ▲

RAFAEL ARAGON

PACIFIC ISLANDS

Interés: 85
Dificultad: 90
Gráficos: 86
Originalidad: 72
Sonido: 81

nos acceso al menú principal. Para ser una versión de **CD-ROM**, el programa no aprovecha al máximo las posibilidades del ordenador. El juego cuenta con unos estupendos sonidos y un no menos magnífico mapa en el que se pueden observar múltiples opciones como pueden ser: agrandar el mapa, achicar el mapeado, buscar divisiones de combate y elegir la velocidad de los convoyes. Existe también la opción de poder

FICHA TECNICA

Nombre: Pacific Islands
Fabricante: Empire
Distribuidor: Proein S.A.
Sistema: Amiga, Atari ST y PC
Género: estrategia



Sistema estudiado: PC
CD-ROM

Cargadores



INTERPHASE 3D (PC)



Introduce el siguiente listado en el GWBASIC y haz RUN. Si todo ha ido bien, se creará el programa CIPHS.COM en el disco. Cárgalo antes del juego y lograrás energía infinita.

```
10 'Generador de ciphs.com. (c) T.T.F.
20 OPEN "R", #1, "ciphs.com", 1
30 FIELD #1, 1 AS A$
40 I=1
50 FOR L=1 TO 7
60 S=0:READ L$
70 FOR J=1 TO LEN(L$)/2
80 B=VAL("&H"+MID$(L$, 2*J-1, 2)):S=S+B
90 LSET A$=CHR$(B)
```

```
100 PUT #1, I:I=I+1
110 NEXT J
120 READ SL:IF S<>SL THEN 160
130 NEXT L
140 CLOSE #1
150 PRINT "ciphs.com creado correctamente":SYSTEM
160 PRINT "Error en linea ";190+10*L:END
200 DATA "EB46000000003D03007537558BEC501E", 1111
210 DATA "8B46023D555F75278B46048ED8B89090", 1651
220 DATA "A3E633A3E833C606EA33EB33C08ED8FA", 2465
230 DATA "2EA10201A340002EA10401A34200FB1F", 1160
240 DATA "585DFA2EFF2E02010E1FB81035CD212E", 1363
250 DATA "891E02012E8C060401BA0601B81025CD", 1002
260 DATA "21BA4801CD27", 536
```

DOUBLE DRAGON III (AMIGA)

Escribe el listado que te ofrecemos a continuación en Amiga Basic, ejecútalo y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla.

```
REM
REM DOUBLE DRAGON III (AMIGA)
REM BY SHOTO KAI
REM 7-3-92
REM
CLS :inicio=520192&
FOR N=0 TO 207:READ A: POKE inicio+n, a:s=s+a:NEXT n
IF s<>17247 THEN PRINT "ERROR EN DATAS":END
PRINT "CARGADOR DOUBLE DRAGON III ":PRINT:PRINT:PRINT
INPUT " COINS INFINITOS (s/n)":a$:IF a$="n" THEN POKEW 520250&, 24582
INPUT " TIEMPO INFINITO (s/n)":b$:IF b$="n" THEN POKEW 520258&, 24582
INPUT " ENERGIA INFINITA (s/n)":c$:IF c$="n" THEN POKEW 520266&, 24606
PRINT:PRINT "INTRODUCE EL DISCO ORIGINAL EN LA UNIDAD DFO: "
PRINT " CUANDO SALGA EL 'SYSTEM REQUEST' SELECCIONA CANCEL 2 VECES"
PRINT " Y PULSA UNA TECLA PARA JUGAR CON LAS VENTAJAS DESEADAS"
TECLA: IF INKEY$="" THEN tecla
CALL inicio
DATA 97, 126, 75, 249, 0, 0, 184, 240, 51, 124, 0, 2, 0, 28, 35, 124
DATA 0, 3, 132, 0, 44, 35, 124, 0, 0, 24, 0, 0, 36, 35, 77
DATA 0, 40, 78, 174, 254, 56, 51, 252, 78, 249, 0, 0, 185, 120, 35, 252,
DATA 0, 7, 240, 58, 0, 0, 185, 122, 78, 213, 19, 252, 0, 74, 0, 0
DATA 97, 104, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 119, 96, 19, 252, 0, 74, 0, 0
DATA 176, 202, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 177, 40, 19, 252, 0, 74, 0, 0
DATA 177, 188, 19, 252, 0, 74, 0, 0, 178, 80, 78, 64, 178, 80, 28, 64
DATA 10, 25, 32, 184, 223, 186, 219, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
DATA 44, 120, 0, 4, 147, 201, 78, 174, 254, 218, 69, 250, 0, 156, 36, 128
DATA 67, 250, 0, 134, 78, 174, 254, 158, 67, 250, 0, 46, 66, 128, 66, 129
DATA 65, 250, 0, 20, 78, 174, 254, 68, 67, 250, 0, 30, 69, 250, 0, 106
DATA 35, 74, 0, 14, 78, 117, 116, 114, 97, 99, 107, 100, 105, 115, 107, 46
DATA 100, 101, 118, 105, 99, 101, 0, 0, 0, 7, 209, 2, 0, 7, 0, 0,
```



NO PODRAS PASAR SIN EL

No te quedes a medias.
Con este libro de **TRUCOS Y PISTAS**
no hay juego que se te resista.
Saca partido a todos tus juegos.

¡ NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO !

YA A LA VENTA
EN TU KIOSKO



Consejos y trucos



PHELIOS MEGA DRIVE

Cuando aparezca en la pantalla "CHAPTER 1, DEVIL IN DIROS", presiona en este orden los mandos de tu control pad: C, A, B, A, C, A, B, A. Conseguirás nueve vidas en lugar de las tres iniciales.

SUPER MONACO GP MEGA DRIVE

Carrera 7: primer año con el coche de la serie MADDONA

0B9F G635 100D 0000
000G HH03 4527 89AC
B6DE F810 1000 0080
0000 0000 7100 D9D9



TERMINATOR 2 AMIGA

Para pasar de fase, pulsa la pausa apretando la P, y presiona todas las teclas de función a la vez. Al quitar la pausa, pasarás de nivel pulsando el ESCAPE.



AZTEC ADVENTURE MASTER SYSTEM

Para acceder a la *Sound Test*, empuja sobre el botón 1. Tendrás una pantalla con dos ARCS EN CIEL, figuras y nombre. Mientras que las figuras se encuentran en la pantalla, ve hacia la izquierda una vez, y después a la derecha 20 veces. Si no has realizado esto correctamente, la cabeza de Nino aparecerá a la derecha de ARC en CIEL, arriba, hay un cuadro donde podrás elegir melodías del 1 al 7.



RODLAND AMIGA

Para conseguir vidas infinitas pulsa la tecla HELP cinco veces. Si además pulsas la barra espaciadora, saltarás de nivel.

LEANDER AMIGA

Si te quedas atascado en alguna fase, prueba con alguno de estos passwords: ZXSP o LVFT

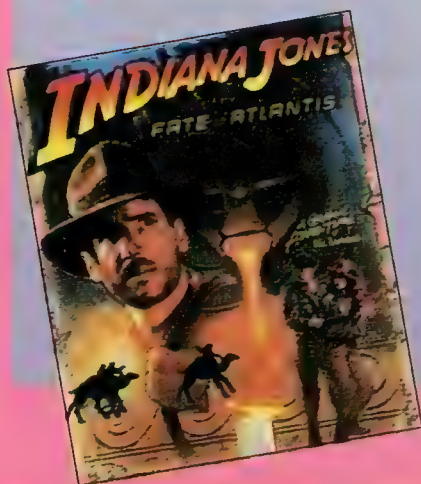


Los súper del mes

HIT ORDENADORES

PC

- 1 INDIANA JONES AND THE FATE... =
- 2 HUGO ↑
- 3 CRUISE FOR A CORPSE ↓
- 4 WING COMMANDER II ↑
- 5 ETERNAM ↑
- 6 RISKY WOODS ↓
- 7 HUMANS ↑
- 8 HARPOON ↑
- 9 CAMPAIGN ↑
- 10 MONKEY ISLAND 2 ↓

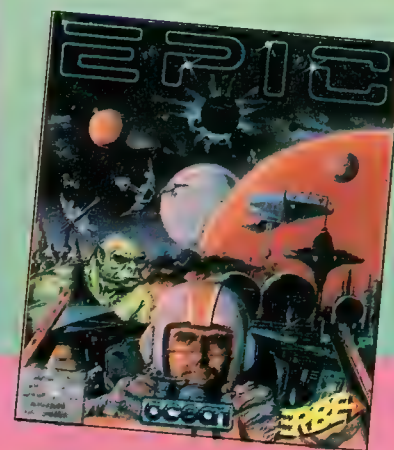


AMIGA

- 1 CRUISE FOR A CORPSE =
- 2 MONKEY ISLAND 2 =
- 3 HUGO ↑
- 4 GOBLINS ↑
- 5 HUMANS ↑
- 6 RISKY WOODS ↓
- 7 EPIC ↓
- 8 CAMPAIGN ↑
- 9 SHADOW OF THE BEAST III ↑
- 10 HOOK ↓

ATARI

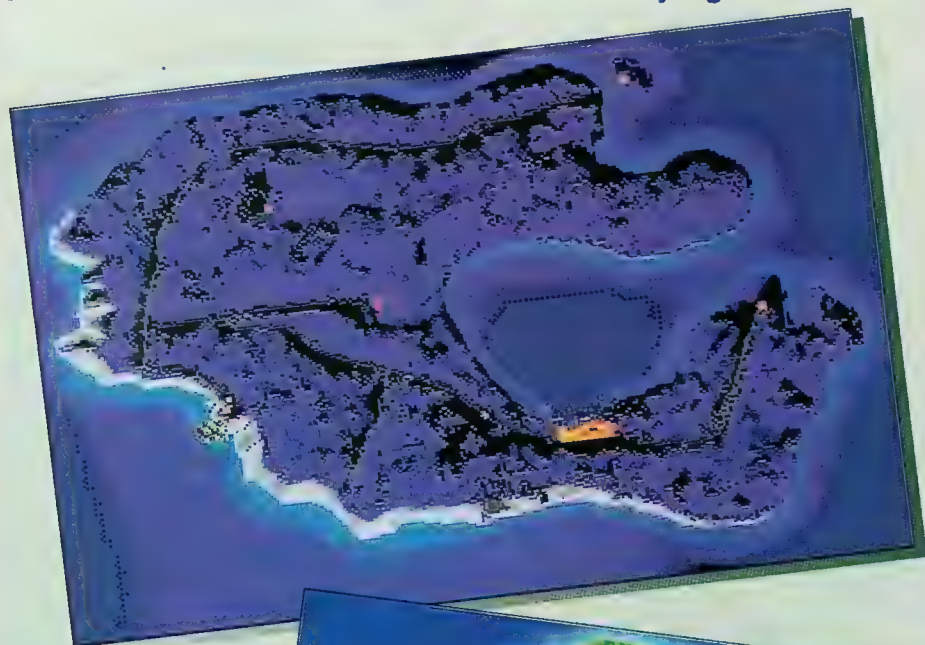
- 1 HOOK ↑
- 2 EPIC ↓
- 3 CAPITAN PLANETA ↑
- 4 TORTUGAS NINJA II ↓
- 5 ISHAR ↑
- 6 TERMINATOR 2 =
- 7 ROBOCOP ↓
- 8 ESPAÑA =
- 9 THE GAMES 92
- 10 MONKEY ISLAND ↑
- INDIANA JONES Y LA ULTIMA ... ↑



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

La aventura más mona

El misterio de la isla de los Monos ha dejado de serlo; en respuesta a las numerosas cartas recibidas pidiendo ayuda, publicamos la solución de este maravilloso juego.



La acción comienza en la isla de Melee y, durante la aventura, debemos dirigirnos hacia la isla de los Monos en busca del malvado LeChuck.



Primera Parte: Isla de Melee

Dirígete al Scumm Bar y habla con los piratas jefes para que te informen sobre las tres pruebas. Cuando salga el cocinero, entra en su cuarto y coge la carne, la cacerola y el pescado espantando al pájaro.

Ve al circo de los hermanos Fettuccini y usa la cacerola como casco. Con ello conseguirás suficiente dinero para el resto de la aventura. Vuelve al pueblo y compra el mapa. Habla con los piratas del ratón y consigue las actas junto a los dos doblones. En la casa Vudú recoge el pollo de goma. En la tienda compra la pala y la espada (si no está el tendero pulsa el timbre).

Sal del pueblo y, en el puente, dale el pescado al troll para que te deje cruzarlo. Ve a la casa del capitán Smirk y pídele clases de esgrima. Para derrotar a la SwordMaster debes luchar con los piratas que encuentres en tu camino, para ello debes conocer todas las respuestas a sus insultos. Vuelve al pueblo y envía al tendero a buscar a la SwordMaster. Síguela y encontrarás la casa en medio del bosque. Enfréntate a ella. Aprovecha la ocasión y recoge los pétalos amarillos.

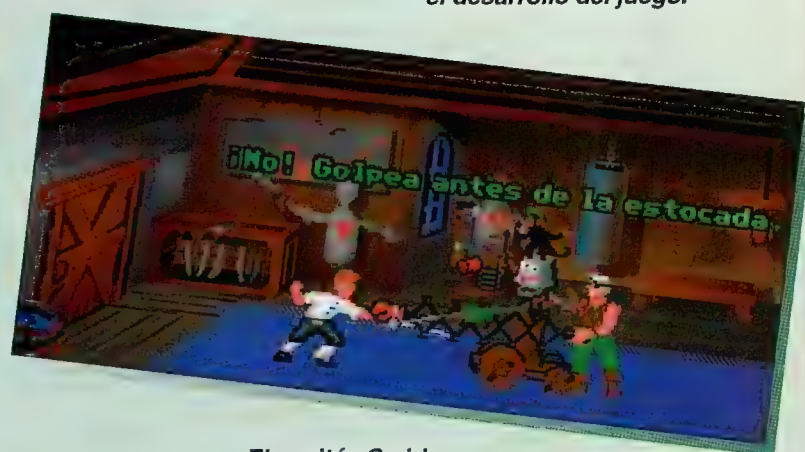
Utiliza el pétalo amarillo con la carne



En la primera parte debemos, además de convertirnos en piratas, conseguir un barco y una tripulación para llegar hasta Monkey Island.



Nuestro valor será puesto a prueba en más de una ocasión durante todo el desarrollo del juego.



El capitán Smirk nos enseñará el arte de la lucha con la espada. Aun así, necesitaremos mucha práctica para ser un maestro.



En la tienda encontraremos más de un objeto útil. Además, el tendero conoce información de gran valor.

y dáselo a los caniches asesinos de la gobernadora. Entra en la mansión, coge el jarrón y abre la primera puerta. Tras la simpática escena, ve a la cárcel y habla con el prisionero. En la tienda compra los caramelos de menta y entrégaselos, junto al repelente de ardillas, al reo. Usa el pastel y encontrarás una lima en su interior. Vuelve a la mansión, entra

El humor está presente en todas y cada una de las pantallas de este juego

por el agujero de la pared y obtendrás el deseado ídolo. Cuando te tiren al agua, recoge el ídolo y podrás salir.

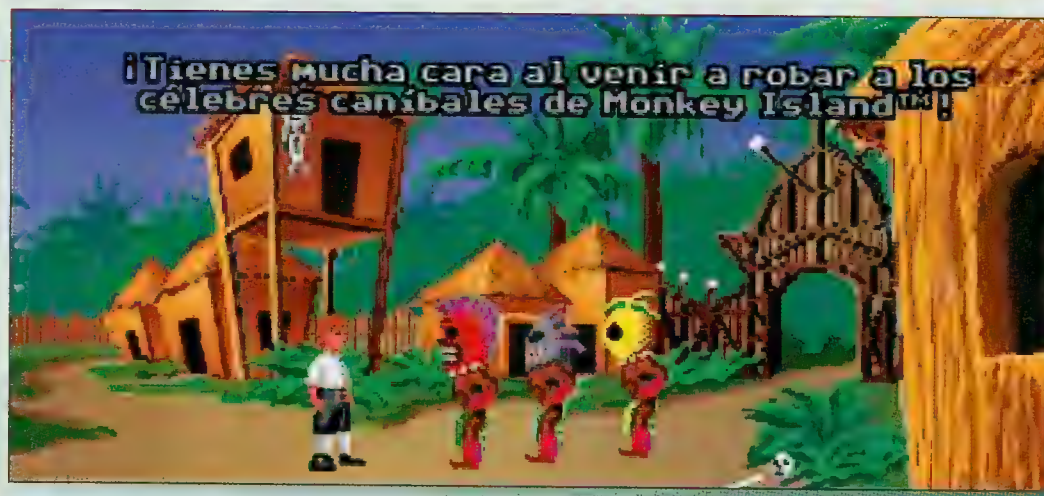
Vete al bosque y sigue las instrucciones del mapa ignorando el "dos-tres-cuatro". Cuando llegues a la X, usa la pala para conseguir la camiseta. Dirige tus pasos hacia el Scumm Bar y, tras hablar con el cocinero, coge las cinco jarras. Llena una con el barril de grog de la cocina y encamínate a la cárcel; debes cambiar el contenido de una jarra a otra cuando veas que se está fundiendo. Usa el grog en la cerradura y habla con el preso para que se una a tu tripulación. Vete a la casa de la Sword-Master y convéncela para que te acompañe en el largo viaje. El último lugar a visitar es la casa de MeatHook. Para llegar hasta ella debes utilizar el pollo de goma en el cable que cruza el precipicio. Tras hablar con él, para derrotar al terrible monstruo, solamente debes tocarlo.

Para conseguir un barco habla con Stan el vendedor. Como no tienes suficiente dinero vuelve al pueblo y pide un crédito al tendero. Fíjate en la combinación de la caja fuerte y, tras enviarle a la casa de la SwordMaster, abre la caja y recoge la carta de crédito. Vuelve a la tienda de barcos. Regatea para comprar el Mono del Mar y desecha todos los extras que incluye. Regresa al pueblo.

Segunda parte: El viaje

Coge de tu camarote la pluma y la tinta. Lee el libro que se encuentra dentro del cajón. Trepa por el mástil y coge la bandera pirata. Baja a la cocina para hacerte con la cuerda y los cereales del armario. Abre el paquete y encontrarás la llave del armario de tu camarote, en cuyo interior hay un cofre que contiene la canela y una receta. En la bodega podrás encontrar la pólvora, el vino y la cuerda.

En la cocina prepara la receta



La isla de los Monos se encuentra habitada por una tribu de canibales. Ellos saben como elaborar la poción para destruir a LeChuck. Para llegar hasta su poblado usaremos la barca de remos que se encuentra inutilizada en una de las playas.

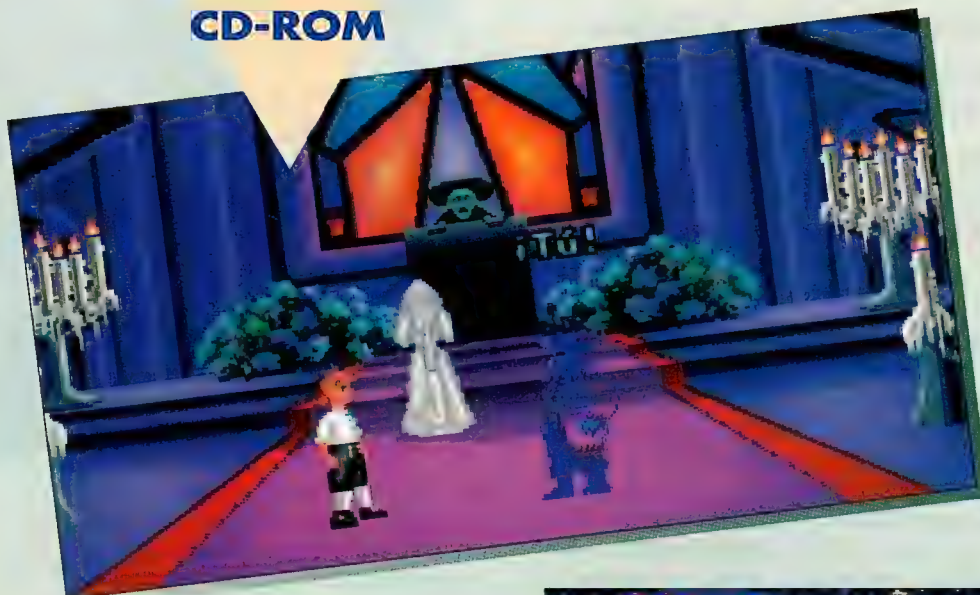
con los siguientes ingredientes: pollo de goma, caramelos de menta, bandera pirata, tinta, vino, canela, pólvora y cereales. Enciende el mapa con el fuego de la cocina. Llena de pólvora el cañón, pon la cuerda, enciende la mecha y usa la cacerola. Al despertar, te encontrarás en la isla de los Monos.

Tercera parte: isla de los Monos

Coge el plátano y diríjete hacia el fuerte situado en la parte oeste de la isla. Empuja el cañón y podrás coger la bola y la pólvora. Recoge también la cuerda y el catalejo que allí se encuentran. Vete ahora al cauce del

La isla de los Monos también tiene su náufrago propio: Herman Toothrot.

**El éxito del juego
ha permitido que
éste sea publicado
en formato
CD-ROM**



Debemos darnos prisa para rescatar a la gobernadora Marley y acabar con el pirata fantasma LeChuck.

río, coge la piedra y mírala. Sube hasta la mitad de la montaña y mueve la catapulta hasta que, al mirar por el catalejo, veas la palmera de la playa. Sube hasta la cima y empuja la piedra que está en el borde del precipicio. Baja de nuevo hasta el cauce del río, coloca la pólvora en la presa y utiliza la bola de cañón en la piedra que cogiste anteriormente. No te olvides de la cuerda del ahorcado. Vete a la grieta y utiliza las dos cuerdas para llegar hasta el fondo; coge los remos. En la playa recoge los dos plátanos y usa los remos en la barca. Dirígete por mar a la parte norte de la isla.

En el poblado caníbal coge los dos plátanos. Eres capturado, pero puedes escapar cogiendo la calavera y levantando el tablón que se encuentra debajo. Vuelve a la parte sur de la isla y dale los cinco plátanos al mono, que te seguirá hasta el templo



El barco fantasma se encuentra anclado en un río de lava en el interior de Monkey Island.

Detente en los cruces y toma el camino que indica la cabeza. Cuando llegues al barco fantasma, habla con la cabeza del navegante y convéncele para que te preste su collar. Colócatelo y serás invisible para los fantasmas.

Una vez dentro del barco, vete al camarote del capitán y consigue la llave utilizando la brújula. Baja a la bodega, quítale una pluma a la gallina fantasma y utilízala en el pie del marinero durmiente. Soltará la botella de grog y podrás cogerla.

Abre con la llave la trampilla de la segunda bodega. Utiliza el grog en el plato y podrás coger la manteca. Sube a cubierta y engrasa la puerta con la manteca. Coge las herramientas y utilízalas para abrir la caja en la que se encuentra la raíz mágica. Vuelve al poblado caníbal y ofréceles la raíz. Regresa al templo.

El barco habrá desaparecido, así que volverás a la isla de Melee.

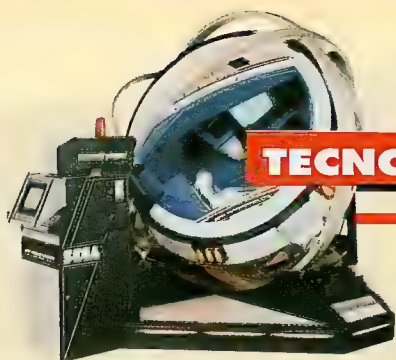


que se encuentra al este. Una vez allí tira de la nariz del tótem, entra y coge el pequeño ídolo. Viaja hasta el poblado caníbal y ofréceles la estatuilla. Entra en la cabaña donde estuviste preso anteriormente a por el "recogeplátanos". Al salir verás a Herman; ofrécele el "recogeplátanos" y te dará la llave del templo. Sal del poblado y regresa. Habla con los caníbales, pídeles la cabeza del navegante y, cuando se reúnan a deliberar, dales el manual de navegación. Vete ahora al templo, abre la cabeza de mono utilizando la llave en su oreja. Utiliza la cabeza del navegante para orientarte en el laberinto.

Parte final: Guybrush se lía a golpes

Vete hacia la iglesia y utiliza la posición para eliminar a los fantasmas que te encuentres. Tras un breve diálogo con LeChuck, éste te perseguirá por diferentes partes de la isla. Cuando llegues a la tienda de Stan coge la botella de cerveza del suelo y utilízala contra LeChuck. ▲

**TOMAS TEJON
ANTONIO GREPPI**



TECNOLOGIA

REALIDAD VIRTUAL:

La verdad de otro mundo

Si te has pasado algún domingo por la Vaguada de Madrid o por algún local de videojuegos, seguramente habrás visto una espectacular máquina en la que bajo un casco futurista se esconde un chaval que no cesa de hacer espervientos, como si en el juego le fuera la vida. Pensarás que se trata de una videoconsola más, algo menos barata, eso sí, pero sólo eso.

Pues bien, lo que tienes ante ti es algo absolutamente diferente a lo que hayas podido ver hasta ahora. Si has visto recientemente la película *The Lawnmower* (El cortador de césped), quizás sepas ya que estamos hablando de ... REALIDAD VIRTUAL. Te estarás preguntando en qué se diferencia una máquina de matar marcianos convencional de la que bajo un nombre tan rocambolesco se oculta.

Cuando juegas una partida en un videojuego convencional, todo o casi todo está preparado. Es decir, los escenarios por donde te vas a mover, las trampas y obstáculos que aparecen y los matones que van a por ti están predeterminados. Como mucho, surgirán pasadizos y monstruos de forma aleatoria, para que no te canses en las partidas del comienzo del programa.

En el momento que experimentes tu primera partida en una máquina basada en Realidad Virtual, lo primero que sentirás es un

gran desconcierto, ya que lo primero que tendrás que colocarte es un casco provisto de una especie de pantallas de cristal líquido y de unos auriculares con un sonido envolvente que te aislarán completamente del mundo que te rodea.

Y lo que es más emocionante... podrás comprobar cómo, al mover la cabeza (en cualquier dirección), verás un entorno irreal (sintetizado artificialmente por ordenador), que varía según donde mires, y en el que te puedes pasear con entera libertad.

Por voluntad propia

No es el juego el que te marca unos escenarios y recorridos prefijados, sino tú mismo quien tienes que decidir y aprender a moverte por ese nuevo espacio virtual, que no existe



para las personas que te contemplan, pero sí para ti. Estarás experimentando tu primer viaje interactivo a un mundo absolutamente irrepetible, ya que nadie podrá repetir dos veces el camino que hagas.

Los orígenes

Aunque se trata de algo nuevo como aplicación lúdica en centros públicos de entretenimiento, el origen de la RV se remonta a primeros de los 80, cuando diferentes grupos de científicos e ingenieros que trabajaban en simuladores espaciales para la NASA decidieron diferenciar entre la simulación convencional y la generación por ordenador de mundos o entornos sintetizables de forma interactiva y compartida entre usuarios y objetos.

Uno de estos excepcionales científicos, que por aquel entonces contaba con unos 20 años, Jaron Lanier, acuñó el nombre de Realidad Virtual.

No cabe duda de que si queremos experimentar realmente nuevos mundos e interactuar con ellos, necesitaremos elementos ópticos y acústicos que no nos hagan echar mucho de menos nuestro entorno real.

Si nos sentimos muy incómodos, posiblemente no podamos sumergirnos





Un casco con pantallas especiales de cristal líquido es el elemento esencial para experimentar esta nueva realidad.

a gusto en una evasión virtual. Si has visto el *Holodeck* de STAR TREK: la próxima generación, recordarás que la tripulación del *Starship* visitaba esta habitación virtual para viajar a tiempos pasados, transformando órdenes habladas en paisajes realísticos poblados por "humanos" irreales que hablaban, caminaban y utilizaban objetos con tal verosimilitud que parecían existir verdaderamente.

Desgraciadamente, los límites de la tecnología actual no permiten gene-



El cortador de césped ha sido la primera película que ha tocado el tema del futuro que ya está aquí.

rar espacios virtuales tan realistas como el *Holodeck*.

Sin embargo, hasta la fecha se han desarrollado numerosos dispositivos para la experimentación y simulación de mundos que no existen, más que en la imaginación de los programadores.

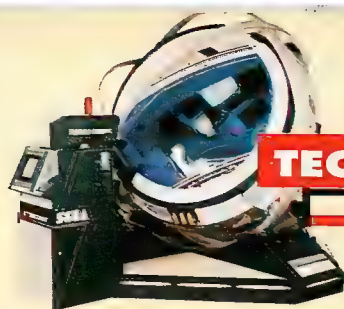
Mencionaremos algunos de los más conocidos: cascos con visualizadores de cristal líquido (Head Mounted Displays o HMS's). Normalmente se trata de un par de cristales líquidos en color (como las pantallas de las videoconsolas), pero polarizados de forma que la imagen que aparece ante nuestros ojos nos parece tridimensional.

Al generarse mediante dos imágenes ligeramente desplazadas en su punto de vista (par estereográfico), que se nos presentan alternativamente en uno y otro de nuestros ojos, pero nunca simultáneamente.

Para fin de siglo

Este océano de nuevos interfaces y de terminología futurista empieza a surcar las costas de la realidad cotidiana, aunque se estima que será en 1999, es decir, en los albores del nuevo milenio, cuando experimente el despegue definitivo. Previsiones rigurosas hablan de un potencial mercado mundial de RV con un volumen de unos 575 millones de dólares para ese año, repartidas de la siguiente forma:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| – Entretenimiento y consumo: 26 % | – Información: 13 % |
| – Simulación y enseñanza : 26 % | – Comunicaciones: 9 % |
| – Visualización científica : 17 % | – CAD y Modelización: 9 % |



TECNOLOGIA

El efecto conseguido mediante esta simulación óptica, nos hace creer que la imagen es volumétrica y no plana.

Engaño óptico

Si a eso le añadimos un sensor de profundidad por infrarrojos, mediante un sistema de reconocimiento de distancia por triangulación, veremos que si el gráfico ha sido bien generado por el programa asociado, según nos movamos nos parecerá también que se mueve la figura tridimensional. Para generar (*rendering*) cada una de las imágenes que aparecen en un ligero movimiento y para que el efecto sea creíble, es imprescindible que éstas se sinteticen en tiempo real; es decir, el programa generador debe de-

detectar nuestra presencia en cada momento, calcular nuestro punto de vista sobre el espacio tridimensional y enviarnos inmediatamente esa imagen... y así sucesivamente. ¡ Es como ver en estéreo !

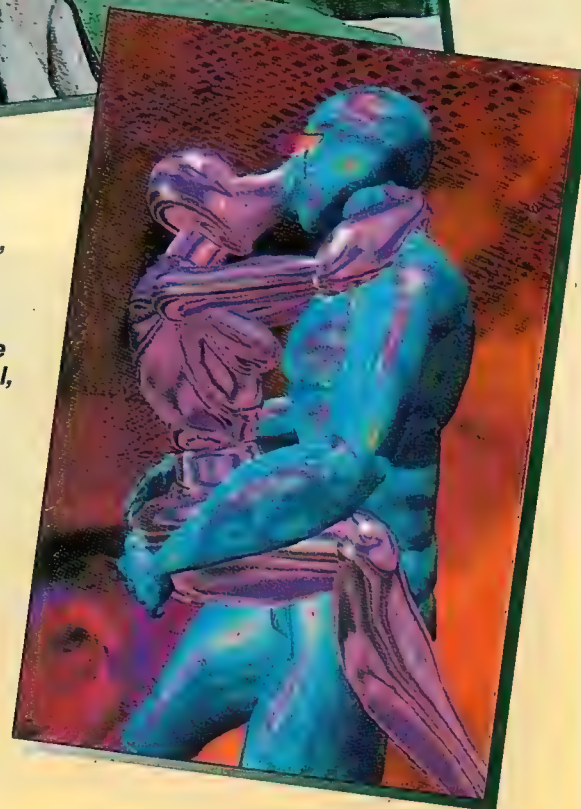
A todo ello, opcionalmente, se le puede añadir unos auriculares que generen sonido tridimensional y envolvente, lo cual acentúa la sensación de aislamiento de la realidad.

Otros dispositivos para RV

- ◆ Guante de Datos (*DATA GLOVE*)
- ◆ Traje de Datos (*Data Suit*)
- ◆ Gafas estereográficas (ver *HMS's*)
- ◆ Monitor Binocular Omniorientacional (*BOOM*)
- ◆ Dispositivos sensores de posición, gestos o articulaciones
- ◆ Detectores de infrarrojos



Los ingenieros de la NASA, en Estados Unidos, fueron los primeros en investigar las posibilidades de la realidad virtual, en simuladores de naves espaciales.



- ◆ Sistema de Actuación por Animación (*PAS*)
- ◆ Dispositivos de apuntamiento (*trackballs*, ratones 3D o voladores)
- ◆ Dispositivos de reconocimiento y síntesis de voz

Como ves, todo un fascinante futuro, donde conceptos como guerra elec-

trónica, hiperespacio, mundos virtuales, etc. se funden a veces sin distinción, generando en las personas de a pie grandes confusiones. No en vano, pasarán años, muchos quizás, hasta que la tecnología consiga alcanzar las cotas de magia suficientes para igualar a la ciencia ficción...

El camino, sin embargo, ya ha empezado, y lo que es más importante, hay ya mucho sembrado. Quizás vuestros ojos vean cosas con las que nuestros mayores ni siquiera llegaron a soñar. ▲

En la realidad virtual, el usuario elige el espacio en el que se mueve, que sólo existe para él

GREGORY A. BOTANES

¡PREMIOS A LA VISTA!



Si encuentras en este dibujo:

- AL ROBOT MIX
- A MISTER CANADIAN
- 1 HOJA LOGOTIPO CANADIAN
- 1 CONSOLA.
- LOGOTIPO DE SEGA

Márcalos con un círculo, rellena el cupón y sélalo en tu centro CANADIAN más próximo, antes del 29 de Enero.

Participarás en el sorteo de:

1 GAME GEAR y 8 HANDS HELDS



El sorteo se celebrará en directo el día 30 de Enero en el centro CANADIAN de Avda. Mistral, 25-27 (Barcelona) de 10.00 a 11.00 H.

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.:

Teléfono:

Población:

Provincia:

Edad:

¡MUCHO OJO!



canadian

DECODIFICA LOS MENSAJES SECRETOS Y GANA DOS ENTRADAS PARA EL PREESTRENO DE



Tu revista favorita, **UPROGESEJUS**, junto con la consola portátil de **GAES**, Game Gear, te invitan a ver la película **ANESKERS** (Los Fis-gones), protagonizada, entre otros, por **BROTER FORDRED**, Sidney Poitier, River Phoenix, Ben Kingsley y Dan Aykroyd. La película más puntera, más tecnológica y más fascinante del momento.

¡No te la pierdas!

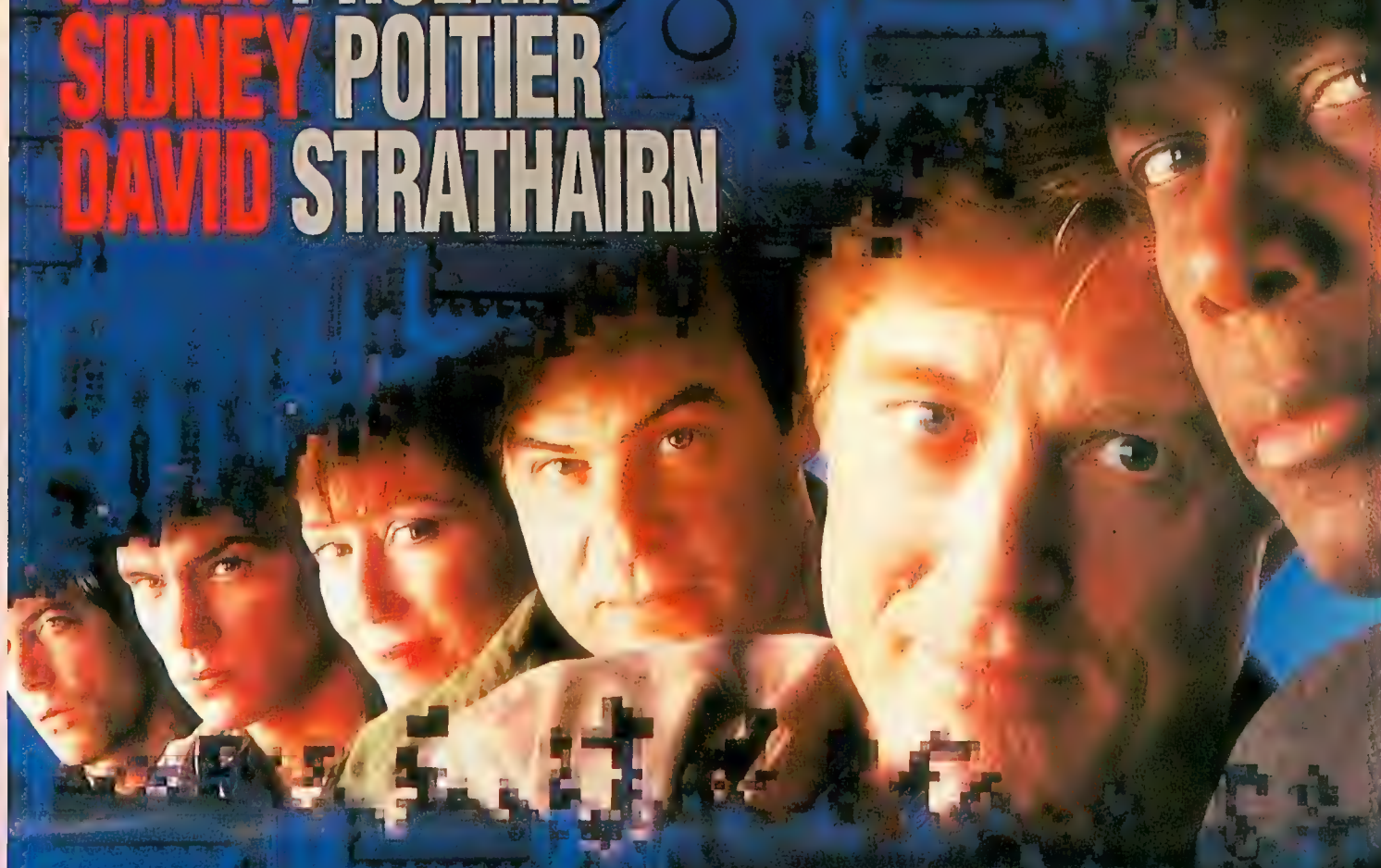
Súper Juegos y Sega te invitan al preestreno de *Sneakers* (Los Fis-gones) el próximo día 17 de enero -a las 12,00 horas- en las siguientes ciudades: Madrid, Barcelona, Valencia, Sevilla, Bilbao y La Coruña.

Descifra las cuatro palabras claves que aparecen en esta página y llama -a partir del día 11 y hasta el 15 de enero de 1993- al teléfono (91) 804 08 30. Podrás conseguir dos entradas gratis para esta divertidísima película.

En cada uno de los preestrenos se sortearán tres Game Gear con adaptador de televisión.

Y además, Súper Juegos, Sega y UIP te tienen preparada una gran sorpresa para que "fisgonees" con nosotros. ¡Búscala en tu ejemplar del próximo mes!

ROBERT REDFORD
DAN AYKROYD
BEN KINGSLEY
MARY McDONNELL
RIVER PHOENIX
SIDNEY POITIER
DAVID STRATHAIRN



A burglar, a spy, a fugitive, a delinquent, a hacker, and a piano teacher...
and these are the good guys.

SNEAKERS

LOS FISCONES

UNIVERSAL PICTURES PRESENTS A LASKER/PARKES PRODUCTION A PHIL ALDEN ROBINSON FILM "SNEAKERS" MUSIC BY JAMES HORNOR COSTUME DESIGNER BRANFORD MARSALIS EDITOR BERNIE POLLACK
EXECUTIVE PRODUCER LINDSEY PARSONS, JR. PRODUCED BY TOM ROLF, A.C.E. PRODUCED BY PATRIZIA VON BRANDENSTEIN DIRECTED BY JOHN LINDLEY WRITTEN BY PHIL ALDEN ROBINSON AND LAWRENCE LASKER & WALTER F. PARKES
CASTING BY WALTER F. PARKES & LAWRENCE LASKER DIRECTED BY PHIL ALDEN ROBINSON
A UNIVERSAL PICTURE UNIVERSAL

CURSO DE INGLES INTERACTIVO

La letra con multimedia entra

HyperGlott es una de las principales casas norteamericanas dedicadas a la producción de programas Multimedia para el aprendizaje de idiomas en diversas lenguas: español, inglés, francés, chino, ruso y japonés.

Más de 50 productos para PC y Macintosh, en entornos DOS, Windows y Windows Multimedia entre otros, avalan la trayectoria de una empresa que, por fin, ofrece sus programas en España a través de su distribuidor exclusivo Investrónica, S.A.

Como primer ejemplo de una extensa colección de títulos en **CD-ROM** que estarán en breve a la venta por menos de 15.000 pesetas, presentamos este impresionante y novedoso método de aprendizaje de inglés para españoles, titulado **¡HABLEMOS INGLÉS!**, bajo entorno **WINDOWS**.

Se trata de un curso de nivel básico, intermedio y de revisión,

equivalente al grado de conocimientos exigido en BUP y compuesto por 30 lecciones referentes a situaciones totalmente prácticas, que pueden soslayar las dificultades de cualquier persona que viaje por primera vez a un país de habla inglesa.

El curso hace hincapié en la realidad del lenguaje coloquialmente hablado y sigue las experiencias de un visitante a Estados Unidos. Parte de cero y avanza progresivamente a niveles superiores, pasando por las situaciones más comunes: La

llegada al aeropuerto de Nueva York, la Oficina de Inmigración y Aduanas, la estancia en un hotel, una llamada telefónica, el alquiler de un apartamento, las relaciones sociales, cómo comprar electrodomésticos, buscar trabajo e, incluso, comportarse ante situaciones de emergencia en las que resulta imprescindible defenderse en otro idioma.

Las diferencias

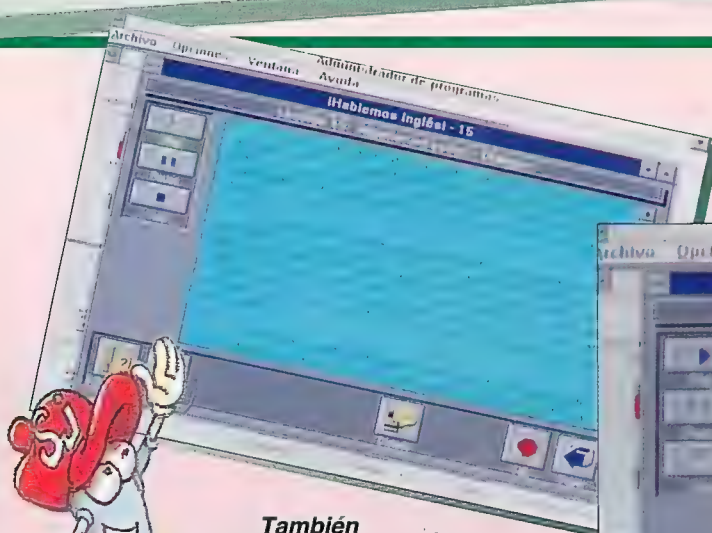
A diferencia de los cursos de idiomas convencionales, basados en cintas de cassette o vídeo, totalmente secuenciales, donde sólo podemos avanzar o retroceder un soporte mecánico con la consiguiente pérdida de tiempo y desgaste del material didáctico, el aprendizaje a través de un curso **Multimedia** como éste, se realiza de forma totalmente interactiva. Esto supone toda una revolución respecto a los sistemas convencionales ya que permite al

usuario:

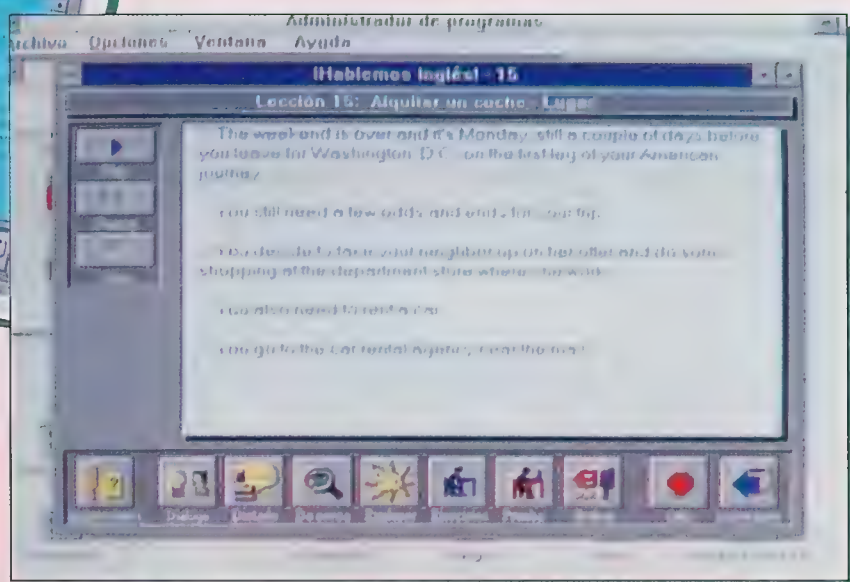
- Establecer su propia velocidad de aprendizaje
- Repetir y revisar cuantas veces

El curso de idiomas se desarrolla bajo el sistema Windows.





También se encuentran notas con aspectos de interés práctico, que resultan muy útiles en un viaje a Estados Unidos.



quiera (sin desgaste) y de forma inmediata (sin esperar) el ejercicio, el vocabulario, la gramática, las locuciones habladas e incluso, registrar y oír su propia voz inmediatamente.

- Comparar la voz del profesor (sonido en calidad digital) con la suya y comprobar los progresos, perfeccionando la pronunciación y la dicción.

- Autocorregirse y programar sus lecciones mediante los tutoriales, además de cotejar las respuestas y visionar las correctas de forma automática.

- Tener en la misma pantalla todos los elementos necesarios para estudiar, sin necesidad

de consultar elementos dispersos: el libro de gramática y el de

ejercicios, los dictados, la plantilla, la cinta de audio y el profesor son ahora uno sólo. Además, gracias a las prestaciones "hipertexto", se puede navegar a través de las lecciones y saltar al tópico gramático deseado.

- El profesor puede crear sus propias lecciones, para ampliar así las posibilidades y los niveles del curso.

Cada lección se compone de:

- Diálogos: con una simple pulsación de ratón se pueden ver cada una de las frases, tanto en inglés y como en español, y escucharlas; también po-

sibilita oír el diálogo entero, y hacer pausas o parar completamente. No hace falta esperar a rebobinar o a avanzar. La interacción es inmediata. El texto, los gráficos y el sonido están presentes continuamente.

- Gramática: diversos tópicos sobre los principales aspectos gramaticales introducidos en cada lección, con multitud de ejemplos

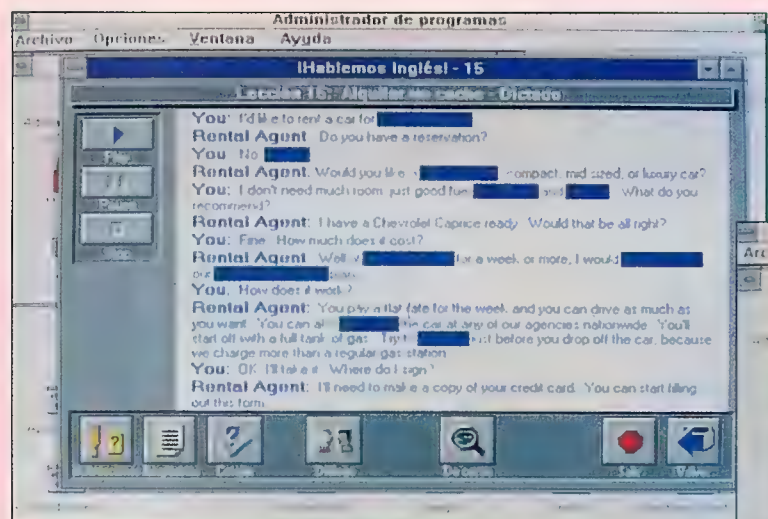
escritos y sonoros. Desde los verbos regulares, "to be y to have", presentados en la primera lección, hasta las expresiones anglofonas más complejas.

- Notas: aspectos de interés práctico y cultural para el visitante a EEUU o a Inglaterra. De gran utilidad en un viaje real.

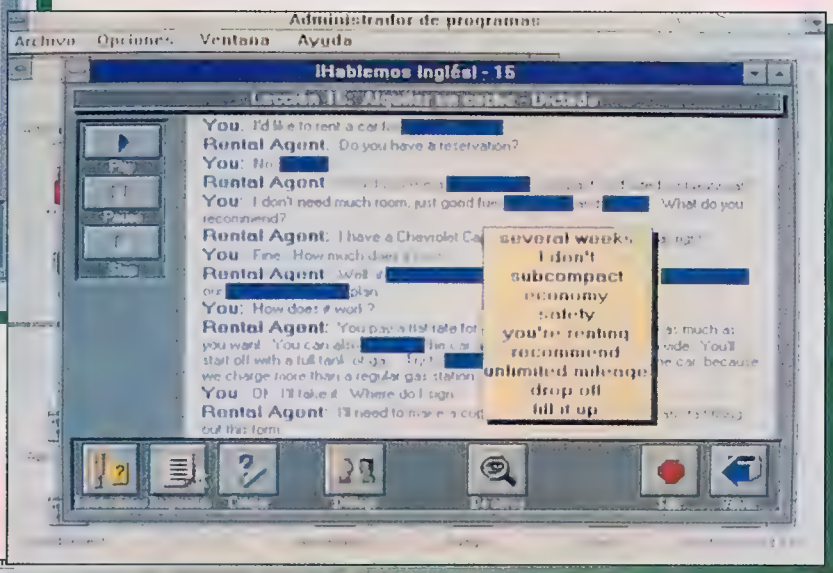
- Dictado: mientras el ordenador habla, se rellenan los espacios en blanco, que se pueden pausar o continuar en cualquier momento, sin empezar desde el inicio; además, busca la frase en la que nos hemos quedado.

- Ejercicios: de diversos tipos y complejidad ascendente, cada lección está plagada de ellos. Permiten autoevaluar la comprensión de la lección estudiada. Cuestiones de escucha que facilitan un conocimiento profundo del inglés hablado y de la gramática, así como ejercicios de comunicación que dejan explicarse con frases inglesas

Este método de aprendizaje de idiomas interactivo supone una auténtica revolución respecto a los sistemas convencionales



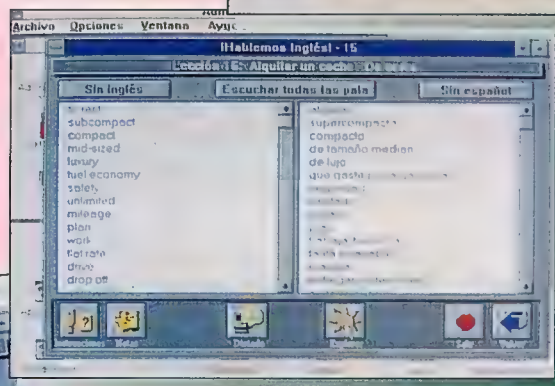
Cada lección se compone de varias partes diferenciadas que hacen avanzar en la lengua inglesa: diálogos, notas, ejercicios, dictado, grabar y de cerca. Esta última permite ver detenidamente las palabras estudiadas en cada ocasión.



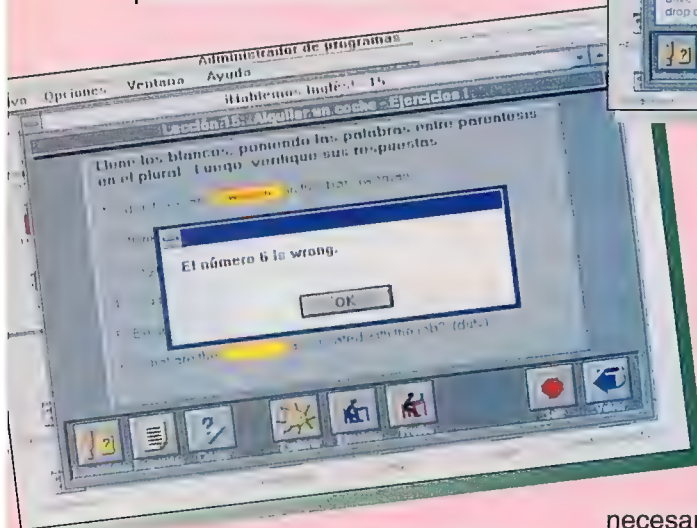
completas, en lugar de utilizar palabras aisladas.

– Grabar: perfecciona la pronunciación y la coteja paulatinamente, al poder registrar distintos ficheros de sonido en cada sesión.

– De cerca: todas las palabras importantes estudiadas en cada lección aparecerán en una lista dual en inglés y español simultáneamente. Podremos ocultar cualquiera de ellas de forma que aprendamos a traducir de forma directa e inversa a toda velocidad. Al pulsar cualquier palabra oiremos su



Es posible ocultar las palabras, tanto en inglés como en español, para aprender a traducir de forma directa e inversa.



Cada lección ofrece una serie de ejercicios en nivel de dificultad ascendente, que permite una evaluación propia.

pronunciación o, si queremos, escucharlas todas seguidas.

Prueba: al final de cada lección debemos realizar un pequeño examen, lo suficientemente complejo para saber cómo se encuentra nuestro nivel de conocimientos al respecto. Corrigiremos nosotros mismos y sabremos si es

necesario volver sobre nuestros pasos o avanzar a la siguiente lección, sin miedo a que nos suspendan y nos castiguen sin vacaciones.

En suma, si alguien dudaba todavía de la potencia de los sistemas

Multimedia, no tiene más que pasearse durante un cuarto de hora por este título para comprobar cuán diferente podrá ser la educación con la incorporación de este tipo de metodologías.

El ordenador + El audio + El video = Formación interactiva... nada que ver con lo visto hasta ahora.

A buen seguro que dentro de unos años tendremos que ver como nuestros hijos son pentalingües sin mucho esfuerzo.

Y es que la letra, no con sangre sino con **Multimedia**, entra ... mucho mejor. ▲

GRÉGORY A. BOTANES

SOLO SI ERES SOCIO PODRAS SER

EL
super
tronchi

**AHORA SIENDO SOCIO PUEDES GANAR DESDE TU CASA PREMIOS
IMPORTANTES EN EL PROGRAMA SUPER JUEGO**

Antena 3 Televisión

Así de fácil. Sólo tienes que rellenar el cupón sin olvidar tu número de teléfono y número de socio y todos los viernes podrás ser el Super Tronchi.

Cada semana, tu cupón puede ser el elegido, llamaremos a tu casa y te haremos una pregunta en directo desde el programa SUPER JUEGO de Antena 3. Si contestas correctamente, apostarás por uno de los 2 equipos participantes.

¡Ganarás el mismo premio que el equipo que hayas elegido!

Anímate y envíanos el cupón lo antes posible.

Cada viernes puedes tener un telefonazo de premios

Nombre y Apellidos:

Dirección:

C.P.:

Población:

Edad:

TELÉFONO:

Nº TARJETA SUPER JUEGOS:

Envía este cupón a: **EDICIONES MENSUALES - CLUB SUPERJUEGOS - C/ O'Donnell, 12 - 4ª Planta. 28009 MADRID**

Dale marcha



Hace años que cada nota que componen suena fuerte en las emisoras de radio. Primero fue Diego Vasallo, el cincuenta por ciento de Duncan Dhu, quien decidió dar a conocer su personalidad musical propia fuera del grupo. Recientemente

lo ha vuelto a hacer con Cabaret Pop, pero esta vez le ha seguido Mikel Erentxun con "Naufragios". De esta manera quieren dar salida a esos temas que no entran en la filosofía del dúo, que según ambos, goza de perfecta salud.



TRAS SU EXPERIENCIA CON CABARET POP PREPARA NUEVO LP CON MIKEL

"Duncan Dhu sobre todo"

¿El dúo o Cabaret Pop?

Tengo muy claro que mi trabajo en solitario depende y está en función de las necesidades de **Duncan Dhu**, sobre todo a nivel de fechas, de calendarios. Lo que no podemos ni vamos a hacer es dejar de realizar una gira por grabar un Lp en solitario.

¿Qué es lo que más te atrae del dúo?

El grado de entendimiento musical al que han llegado sus componentes. Ahora tenemos muy claro lo que queremos hacer y controlamos perfectamente sus tendencias.

Pienso que **Duncan Dhu** camina hacia un Rock and Roll clásico del estilo del que hacen **Los Rolling Stones**, **Rod Stewart** o **Black Crowe**.

¿Qué novedades tenéis preparadas para vuestro próximo álbum?

A nivel de sonido y producción va a ser un disco más tradicional que el último, volver a lo que fue AUTOBIO-

GRAFIA junto a elementos como algo de Funky y ritmos negros muy bailables. Pero por supuesto, seguiremos haciendo baladas.

¿Vuestro público es muy variopinto?

Nunca me ha gustado limitarme a un tipo de público determinado. Me gustan los fans que van siguiendo nuestro trabajo, nuestra trayectoria, independientemente de que tengan 15 ó 30 años.

¿Qué hay de realidad en tus canciones?

Hemos tratado desde temas muy personales a historias que reflejan lo que ves a tu alrededor.

Tanto en el grupo, como en nuestros trabajos en solitario, lo que no tengo ni quiero tener, es una línea temática fija en las letras, aunque, como todo el mundo, tengo mis propias opiniones sobre lo que acontece en el mundo. ▲



**El próximo
disco del dúo
se enriquecerá
con funky y
ritmos negros
muy bailables**



NAUFRAGIOS, PRIMER TRABAJO DE MIKEL ERENTXUN

"Fuera del escenario soy como una balada"

¿Qué motivo te ha decidido a sacar tu primer trabajo en solitario?

Independientemente de que tanto Diego como yo decimos dar un descanso de un año a **Duncan Dhu**, el entorno del grupo se nos quedaba pequeño, de alguna manera, porque muchas ideas y canciones que ambos teníamos no entraban dentro de lo que fue Supernova, y sin embargo era material suficiente para sacar un trabajo aparte.

¿Cuáles son las grandes diferencias musicales que tienes con el estilo de Diego?

Coincido con él en un 70%, que ya es bastante. De hecho, la letra de una de las canciones de mi último álbum es suya. Pero yo estoy mucho más interesado por los sonidos acús-

ticos de los años 80, tipo **The Smiths**, **Lloyd Cole**, **Aztec Camera** y cosas por el estilo, y a Diego le atrae ahora todo lo que es música de baile inglesa y americana actual. Aunque tanto su último trabajo como mi disco pueda recordar en algún momento a **Duncan Dhu**, entre sí son radicalmente diferentes.

¿Qué es lo que más te convence de Naufragios?

Pocas veces me he quedado tan satisfecho de un trabajo como con mi último disco. No hay una sola canción a la que tenga que ponerle un "pero", ni siquiera a la carátula, aunque si tengo que elegir el tema que más me gusta, me inclinaría por **MIENTEME**.

¿Por qué tienes esa fama de ser

el más rápido del barrio?

No suelo perder el tiempo. En cuanto tengo una idea me meto en el mini-estudio que tengo en casa y la grabo. La verdad es no paramos. Terminamos de grabar Supernova y nos metimos de lleno en nuestros trabajos en solitario y, cuando apenas los habíamos presentado, ya estábamos preparando lo que será el próximo álbum de **Duncan Dhu**.

¿Mikel es más como una balada o como un Rock and Roll?

Me transformo bastante cuando subo a un escenario. Las luces, el sonido y la gente hacen que me convierta en el cantante. Cuando bajo, vuelvo a ser yo, una persona bastante tímida e introvertida, quizás más como una balada.

¿Cómo ves la salud del pop nacional?

Muy endeble, de muy poca calidad, salvo excepciones. Hay que distinguir si un tema es comercial o simplemente vende. Lo que se está haciendo ahora ni siquiera es comercial en mi opinión y, por eso, no termino de entender por qué vende. ▲

Dale marcha



Tres piedras preciosas

Cada una en su estilo, son tres auténticas joyas de la música actual. Las tres son mujeres y de características distintas aunque poseen un denominador común: buen gusto a la hora de cantar y una personalísima voz. Se trata de WHITNEY HOUSTON, GLORIA ESTEFAN y SADE.

Whitney debuta en el cine con THE BODYGUARD, y la banda sonora del film, en la que interpreta media docena de canciones, no tiene desperdicio. Su voz en *I will always love you*, alcanza increíbles registros que la conviertan en una de las baladas más apetecibles del año.

Gloria Stefan brilla de nuevo como la reina de las discotecas gracias a GREATEST HITS que, en su versión europea, incluye cuatro nuevas canciones, como *Always tomorrow go away*.

El trío se completa con Sade, el grupo que capitanea Sade Adu, una enamorada de España responsable de todos los temas del álbum en compañía del teclista Andrew Hale y la colaboración en bastantes de ellos del guitarra y saxo Stuart Matthewman. No hay un tema demasiado espectacular en LOVE DELUXE, pero la voz cálida e íntima que emana de la garganta de Sade, acompañada de su gusto musical permite que, una vez más, vuelva a enganchar a sus seguidores y a convencer a los más exigentes.

Marcha interior

Quizá no haya marcha en Nueva York y sea muy difícil encontrarla en la música acústica de Bob Dylan o entre las composiciones de Leonard Cohen. Sus nombres avivarán el seso de muchos nostálgicos y podrán abrir los ojos a otros que necesitan rellenar ciertos vacíos en su cultura general. El mejor Dylan acústico brilla con luz propia en GOOD AS I BEEN TO YOU. Sigue siendo un genio.

El canadiense Cohen sorprende en THE FUTURE. Quienes defiendan que escuchada una de sus canciones equivale a oír todo el álbum están equivocados porque el tema central rompe con sus hábitos. Es la excepción que confirma la regla.



Dirección conocida



Brandon y sus amigos de BEVERLY HILLS, 90210 tienen su prolongación en nuestro equipo de música gracias a la edición de la banda sonora de la serie que agrupa doce de los temas más repetidos para subrayar sus imágenes, incluida la composición principal a cargo de John Davis. El álbum lo abre Paula Abdul con *Band time back aroundy*, con ella, nuevos rockeros de esos que nunca morirán: Chaka Khan, Geoffrey Williams o Color me Badd.

H I T P A R A D E

- | | | |
|-----------|----------------------------------|----------------|
| 1 | BANDAS SONORAS ORIGINALES | VIARIOS |
| 2 | Abba gold | Abba |
| 3 | Bolero Mix-9 | Varios |
| 4 | Más noches de blanco satén | Varios |
| 5 | Love deluxe | Sade |
| 6 | Todo techno | Varios |
| 7 | Tubular bells V.2 | Mike Oldfield |
| 8 | B.S.O. 1492 | Vangelis |
| 9 | No te lo pierdas | Varios |
| 10 | Unplugged | E. Clapton |

Datos facilitados por El Corte Inglés

¿Serías capaz de pilotar a...

410*
km/h.?

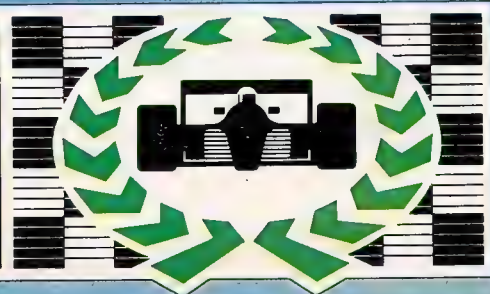
con **SCALEXTRIC** *Si*

Con SCALEXTRIC podrás alcanzar velocidades que nunca imaginaste. Todo es posible con sus coches Fórmula 1, Rallies G.T., Sport prototipos SRS2 y Todo Terreno T.T. Mucho más que un juego. Circuitos, coches, recambios y accesorios con los que podrás continuar tu afición durante años. Compite con SCALEXTRIC y vive el mundo de la competición real. SCALEXTRIC y tú.

*Granando
Amigos*



SCALEXTRIC®





ROBERT ZEMECKIS, DIRECTOR DE LA MUERTE OS SIENTA TAN BIEN

Los aciertos no se deben repetir

Robert Zemeckis, creador de la trilogía "Regreso al futuro", rodó en 1992 "La muerte os sienta tan bien" y fue productor de "El ojo público". Ha entrado en la historia del cine por haber dirigido "¿Quién engañó a Roger Rabbit?" y ahora presenta otra nueva vuelta de tuerca en los efectos especiales con cabezas que giran, manos que se doblan y cuerpos que se rompen.

¿Cree que algún famoso puede fingir su muerte y nos lo creamos?

Quien sabe... Existe el rumor de que lo hizo Jim Morrison, el líder de The Doors, para retirarse a Francia. De vez en cuando se escucha algo parecido.

¿Por qué abrió caminos con Roger Rabbit y no ha continuado en esa línea?

Una vez en la vida es suficiente para hacer las cosas, aunque se trate de aciertos. Dio mucho trabajo y, si ya antes se habían mezclado personajes reales con seres animados, nunca uno de estos se había convertido en protagonista.

En La muerte os sienta tan bien enfrenta a dos mujeres ansiosas de

juventud eterna frente al pragmatismo del hombre origen de su rivalidad. ¿Es un tema femenino, o se pudo en modificar el final?

Nunca pensé en otra conclusión porque ésta me parece la más heroica. Quizá los hombres sufren tanto como las mujeres por el hecho de envejecer. Nos afecta a todos.

¿También usted teme enfrentarse con la vejez a pesar de haber regresado del futuro?

Espero que no me aterre porque tampoco podría hacer nada. La vida no ofrece las posibilidades del cine.

¿Entrenó rodando conjuntamente las dos últimas partes de Regreso al futuro para producir películas de bajo coste como El ojo público?

Es un placer la producción de productos que no sean excesivamente costosos: De todas formas, cada película tiene su propio presupuesto y tampoco creo que haya sido un error el hecho de rodar al unísono las dos últimas partes de mi trilogía. No repetiría experiencia pero, entonces, fue necesario: Michael J. Fox no tenía que cumplir más años entre un film y otro.

¿Le gusta su cine, todo lleno de trucos y maquillajes complicados?

Tengo que esperar cinco o seis años para ver mis películas de forma objetiva. Hasta entonces sólo veo los fallos y, transcurrido ese tiempo, me cuestiono si los efectos funcionarán. Me pregunto durante cuánto tiempo serán válidos sin quedarse obsoletos en un mundo de avances cotidianos.

¿Tiene miedo a enfrentarse con un musical, a pesar de las secuencias cantadas de sus filmes?

No he encontrado el guión apropiado. Los musicales son un misterio porque es difícil que el público los crea en estos momentos. Salvo Fama, ningún título de este género funcionó realmente desde Cabaret. ▲

EL OJO PUBLICO

La visión de un debutante



Joe Pesci es el fotógrafo que quiere registrar la muerte en directo.

Howard Franklin se dio a conocer como guionista de "El nombre de la rosa" y "La sombra del testigo". Su debut como realizador ha tenido lugar con una magnífica película, "El ojo público", cuyo guión escribió hace siete años y que narra las aventuras de un fotógrafo callejero en los años cuarenta. Sin duda, una de las producciones independientes más interesante del año.

¿Le apasiona que sus personajes vayan siempre con la muerte en los talones?

No me lo había planteado, pero la presencia de la muerte proporciona mayor interés.

¿Se enfadó mucho cuando cambia-

ron su final en *La sombra del testigo*?

No sabe hasta que punto. No fue solo el final, también la tercera parte, porque el guión se orientaba hacia los personajes y no buscaba una película de género.

¿Para adaptar *El nombre de la rosa* hay que ser muy inteligente?

Sí, es que soy inteligente.

¿Por qué se preocupa tanto por mostrar el entorno de sus personajes?

Me gusta involucrarlos en una situación de dudas morales y, sin juzgarlos, observar su lado humano.

¿El arte puede ser objetivo alguna vez?

En *El ojo público* hice un esfuerzo por meter al espectador dentro del papel encarnado por Joe Pesci. Si leyera el borrador lo entendería mejor. Ese hombre no es un héroe, pero simpatizamos con él.

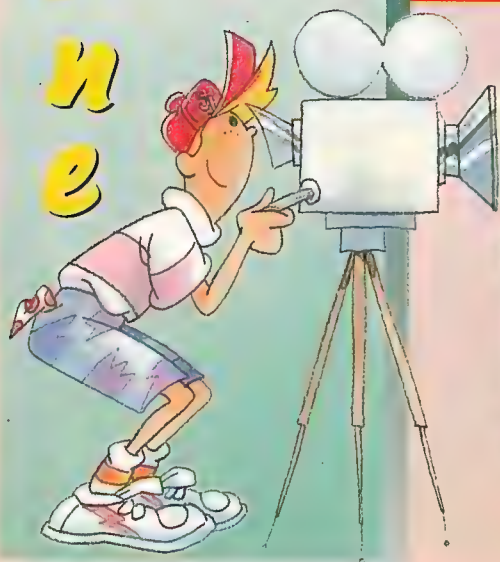
Sus hombres pierden la cabeza por una mujer... ¿Tan roto tiene su corazón?

Es un tema universal y quizás no exista nadie que se haya salvado de un disgusto sentimental. Que en mis guiones haya mujeres fatales es por casualidad.

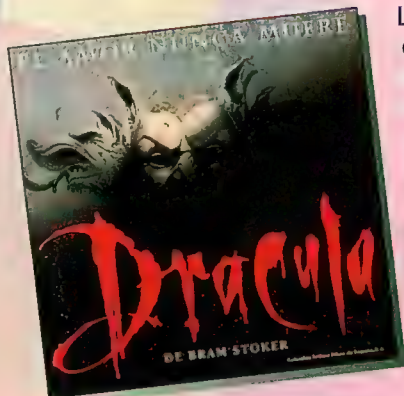
A la vista de pasadas experiencias, ¿tenía preparado otro final?

No lo tenía. Y ahora ya es demasiado tarde. ▲

P. DE FRUTOS



Los colmillos de Coppola



La última versión de *Dracula*, según los caracteres creados por Bram Stoker, llega este mes a nuestras pantallas. No figura Antonio Banderas en el reparto, y su papel del condenado a vivir eternamente lo ocupa Gary Oldman, que ha de vérselas con el eminente doctor experto en vampiros y demás seres de la noche. De nuevo Anthony Hopkins -*El silencio de los corderos*, *Magic* y *El hombre elefante*- vuelve a destacar en una brillante interpretación.

Quizá sea el *Dracula* más escabroso de la historia, pero el personaje continúa ejerciendo un poderoso influjo sobre todos nosotros, mortales seres humanos. Las pasadas Navidades fue, junto a la adaptación animada por Walt Disney de *Aladino*, la película más comercial en Estados Unidos.

Robert Redford fisga nuestro ordenador

La informática y una de sus múltiples formas de piratería es el núcleo sobre el que gira *Los fisgones*, último film protagonizado por **Robert Redford**, que cuenta con la compañía en el reparto de Sidney Poitier, River Phoenix, Ben Kingsley y Dan Aykroyd entre otros. Todos, dirigidos por el responsable de *Campo de sueños*, Phil Alden Robinson.

En los sesenta, por medio de sus ordenadores, dos amigos desviaban donaciones del Partido Republica-

no a los Panteras Negras; ahora encabezan un grupo de expertos de alta tecnología que ponen a prueba la seguridad de los sistemas y para quienes los secretos informáticos no existen. En



el equipo figuran curiosos personajes, como el joven que, al cambiar sus notas, se otorgó una beca.

La historia da un giro cuando dos agentes del gobierno están dispuestos a denunciar a los fisgones si no participan en un mundo de altas apuestas.

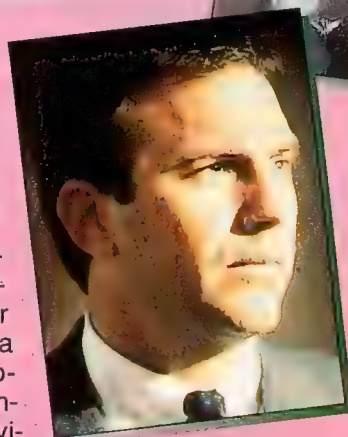
Estreno real

Con la presencia de la Reina de España, el primer visionado público en España de *La Bella y la Bestia* tuvo lugar el pasado mes de diciembre en el Palacio de Exposiciones y Congresos durante una gala a Beneficio de la Fundación Doña Sofía. El acto se inició con la presencia en e

escenario de Michelle y Serafín Zubiri, los cantantes responsables de la versión española del tema central del film y se cerró con la presencia de los dos personajes protagonistas de la historia. Por primera vez, una película Disney muestra un doblaje hecho en España y no en Centroamérica, como solía ser norma de la casa.

Todo bajo control

Kevin Costner y **Whitney Houston**, nada menos, juntos en *El guardaespaldas*, la película que marcó el debú de la excelente cantante en el celuloide. La historia y la producción corren a cargo de Lawrence Kasdan, director de *Fuego en el cuerpo*, *Silverado* y *El turista accidental*, así como coguionista de *En busca del arca perdida*. Costner encarna a un guardaespaldas, el mejor, un hombre que protegió la vida de dos presidentes y que ahora es contratado por una de las más grandes estrellas del pop, convertida también en actriz. Entre los muchos seguidores de ésta última hay un admirador obsesivo que muestra peligrosas inclinaciones. Cantante y ex antiguo agente del servicio secreto llevan con profesionalidad su trabajo, pero el cálculo de ambos no entraba la atracción que ha comenzado a ejercer uno sobre otro.



A H O R A E N V I D E O

FERNGULLY...

FREE

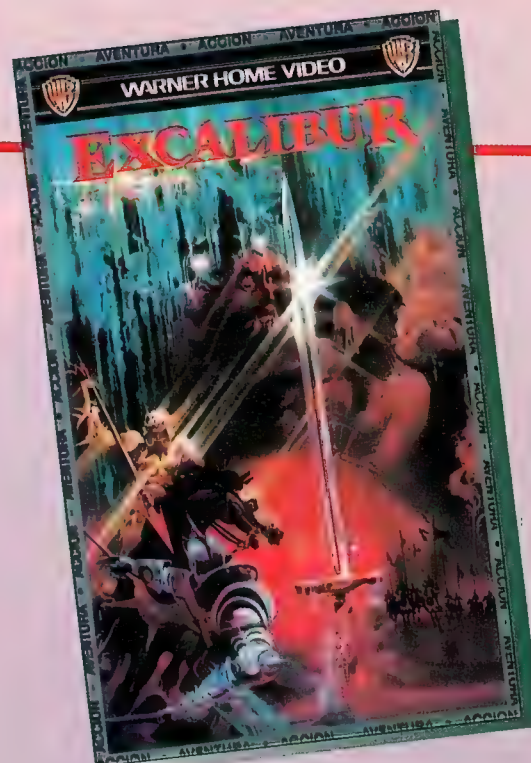
FOREST ADVENTURE SET WITH PURCHASE OF
FERNGULLY
THE LAST RAINFOREST™

¡AHORA
CON CADA VIDEO-CASSETTE
GRATIS!
Un juego de Recortables
Un Póster y...
Un fantástico Holograma.
EDICIÓN LIMITADA

P.V.P. RECOMENDADO
2.995 PTS.



V
i
d
e
o



Coge la capa y te damos la espada

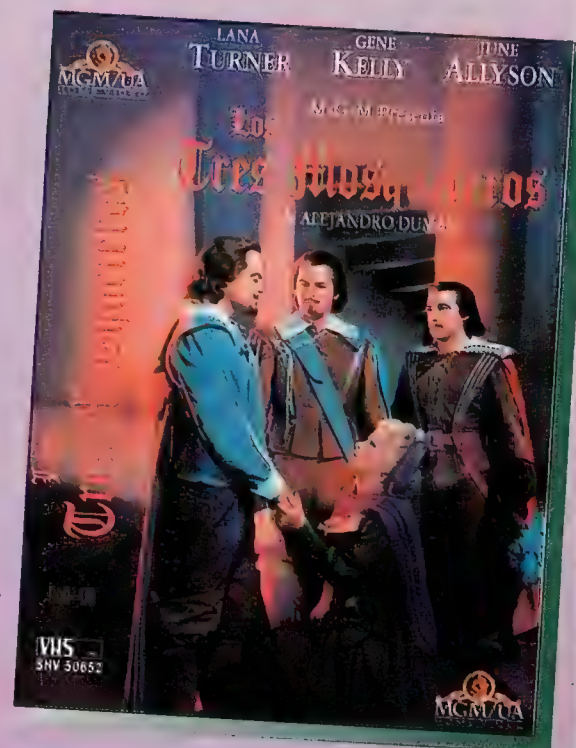
Dentro de la colección de Acción/Aventura que comercializan Warner y MGM/UA, han aparecido siete títulos que tienen la espada como protagonista. Se trata de otras tantas películas puestas al mercado de la venta directa que componen un inmejorable ramillete del género de capa y espada. Las peripecias de sus protagonistas van desde la Tabla Redonda hasta la adaptación del clásico de Alejandro Dumas, Los tres mosqueteros.

Se abre el banquete con tres títulos del ciclo artúrico. *Los caballeros del Rey Arturo* toma como referencia el relato de sir Thomas Mallory, *La muerte de Arturo*, todo

un clásico de las novelas de caballería que en este caso protagonizan **Robert Taylor** y **Ava Gardner**. Bebiendo en las mismas fuentes, aunque ampliadas a otros relatos del ciclo, aparece *Excalibur*, que lleva el título de la espada que Artús de

Pendragón extrajo de la roca viva. Sin duda, es la última gran aportación fílmica al género.

La aventura continúa con la adaptación de *Robin de los bosques*, la célebre historia para



la pantalla grande protagonizada por **Errol Flynn** y que, hasta el momento, no ha sido superada en cuanto a la sublimación de "la aventura por la aventura" y los caracteres bien definidos de sus personajes. Dentro de la época en la que el rey Ricardo Corazón de León participaba en las Cruzadas y su reino era objeto de la codicia de nobles y reyes extranjeros, *Ivanhoe* -otra vez **Robert**



MI CHICA

Macaulay Culkin es una de las estrellas mejor pagadas de Estados Unidos y lo consiguió con tan solo una película, *Solo en casa*. Entre las pasadas Navidades y éstas, en las que se pierde en Nueva York, intervino en el rodaje de *Mi chica*, en la que descubría su primer beso, su primer desengaño y daba un paso adelante hacia la adolescencia. Su compañera de reparto, otra estrella infantil en alza, **Anna Chumsky**. Los adultos: **Dan Aykroyd** y **Jamie Lee Curtis**.

LA REVANCHA DE LOS NOVATOS III

Regreso a las comedias de facultad protagonizadas por estudiantes primerizos. Ahora es Harold, sobrino de Lewis Skolnick, quien pusiera patas arriba el campus no hace demasiado tiempo. Con él, su amigo Ira. Después



de las primeras perrerías, no hay otra solución que acudir a los consejos del veterano Lewis. Tras diversas peripecias, los dos chavales y la esposa del antiguo héroe convencen a éste para que vuelva a ser el jefe de los novatos.

Y TU CREIAS QUE TUS PADRES ERAN RAROS

Más adolescentes con facilidad para la electrónica se entregan a la noble causa del vídeo. Max y Josh Carson han conseguido un importante premio en un concurso para jóvenes inventores y ahora tienen su mira puesta en proyecto de gran envergadura: un robot

único en su género. La mayor dificultad para rematar su tarea es el fallecimiento de su padre, la única persona que podía dirigir el trabajo. Inexplicablemente, el espíritu del difunto parece reencarnarse en los circuitos del robot y las dificultades comienzan para los dos aprendices de



Taylor defiende la corona de las hordas vikingas.

Las historias medievales se completan con *El halcón y la flecha*, ubicada en Lombardía, y en la que **Burt Lancaster** se reveló como un actor más que válido para el género. La revuelta popular contra un señor feudal proporciona al actor un buen pretexto para que luzca luzca sus antiguas dotes de artista de circo.

En la Francia de Richelieu, un muchacho gascón llamado D'Artagnan conoce a tres mosqueteros del rey, Athos, Porthos y Aramis. Así se inicia la aventura protagonizada por **Gene Kelly** y

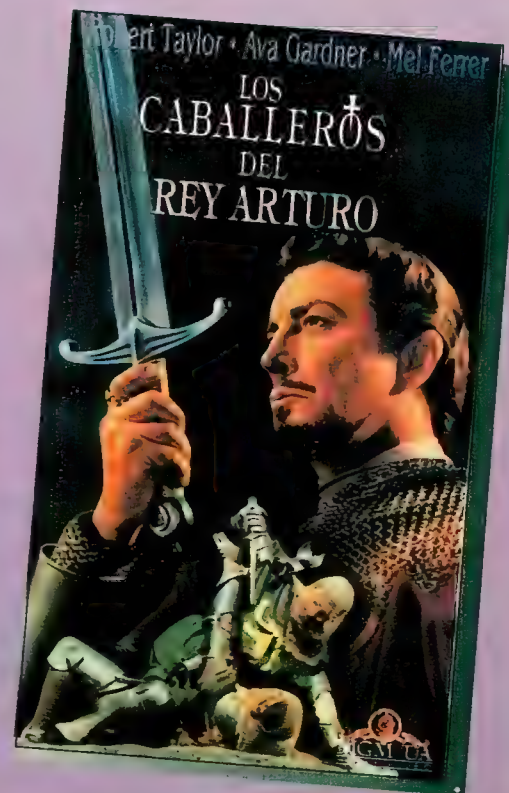
Lana Turner, que ejerce como la bella y malvada Lady de Winter.

Finalmente, *El prisionero de Zenda* presenta a **Stewart Granger** y **Deborah Kerr** en una excelente adaptación de la novela homónima de Anthony Hope, que se desarrolla en el reino de Ruritania. El hermanastro del rey conspira contra la corona, pero la presencia de un prisionero, que muestra un asombroso pa-

recido con el monarca, salvará a éste de la conspiración. ▲

JUAN P. DE CASTRO

DESDE LAS PERIPECIAS DEL REY ARTURO A LOS TRES MOSQUETEROS, TODO ES AVENTURA



Sobre la mesa



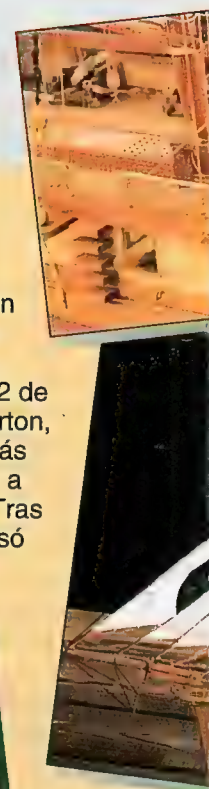
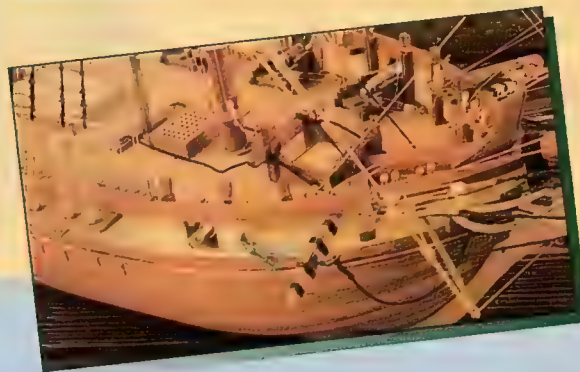
Albañiles de lujo

Construir una casa puede ser un pasatiempo apasionante. **BRIX** es el nombre de este kit de construcción en el que hay que comenzar por fabricarse sus propios ladrillos. Desde el cemento hasta el tejado, se pueden realizar las construcciones soñadas e incluso a escala el proyecto del chalet de papá. Junto con los materiales básicos para realizar la pequeña obra maestra de la arquitectura, se ofrecen toda clase de accesorios para avanzar en el mundo de la fabricación de casas.



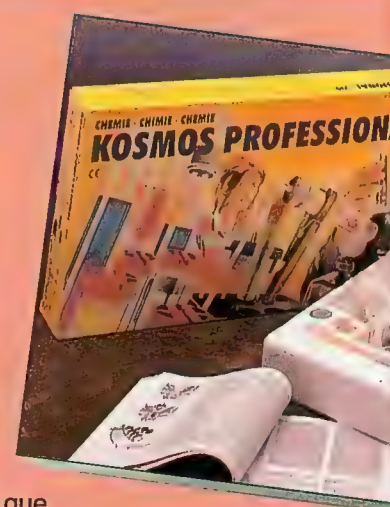
A toda vela

El modelismo naval es una afición eterna. Con todo lujo de detalles, se reviven los navíos más famosos de todos los tiempos, como este Cutty Sark de la firma **Constructo**, botado el 22 de Noviembre de 1869 en los astilleros de Dumbarton, en Escocia. Fue diseñado para ser el clipper más veloz y poder llegar cada temporada el primero a Gran Bretaña con su cargamento de té chino. Tras la apertura del canal de Suez, El Cutty Sark pasó a transportar lana desde Australia hasta la blanca Albión.



El mundo de las moléculas

Experimentar con la química ha sido siempre una de las aficiones preferidas de los adolescentes. Ahora, con **COSMOS PROFESIONAL** y **COSMOS BASIC**, recomendados a partir de 12 y 10 años respectivamente, es posible realizar un apasionante viaje por el mundo de los átomos y las moléculas, con información- en la guía didáctica que se acompaña- sobre ácidos, bases, sales, fermentación alcohólica e incluso la posibilidad de fabricar jabón o tinta invisible. El juego está provisto de unas gafas protectoras para que los futuros químicos no corran ningún riesgo.

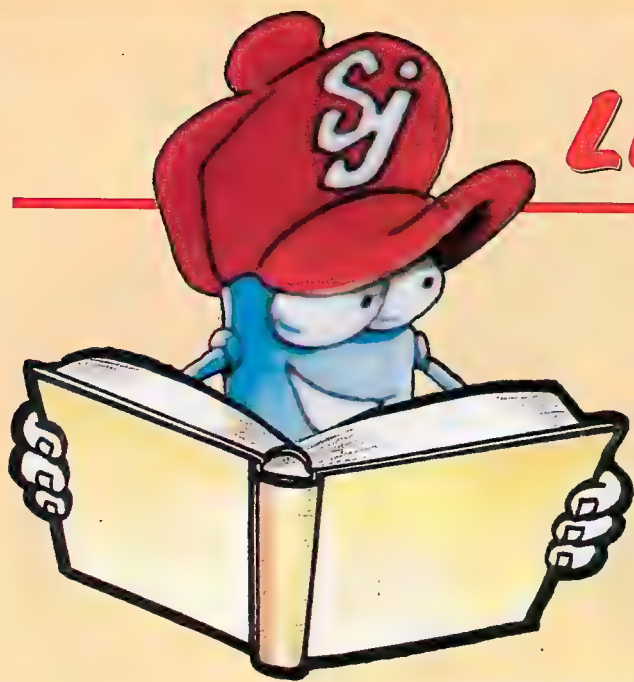




Ciencia al alcance de la mano

CAPSELA es el nombre de este juego técnico-científico que enseña los conceptos básicos sobre movimiento, energía, electricidad, engranajes, el vacío, y otros fenómenos de la física. Con un sistema de cápsulas intercambiables se construyen coches, barcos, naves espaciales, grúas, aspiradoras y todo tipo de modelos motorizados donde comprobar cómo funcionan muchos de los grandes inventos de nuestra civilización. Indicado en sus modelos más sencillos- a partir de los 5 años.





Libros

Por SUSANA M. VILLALBA

SENSACIONES INTIMAS



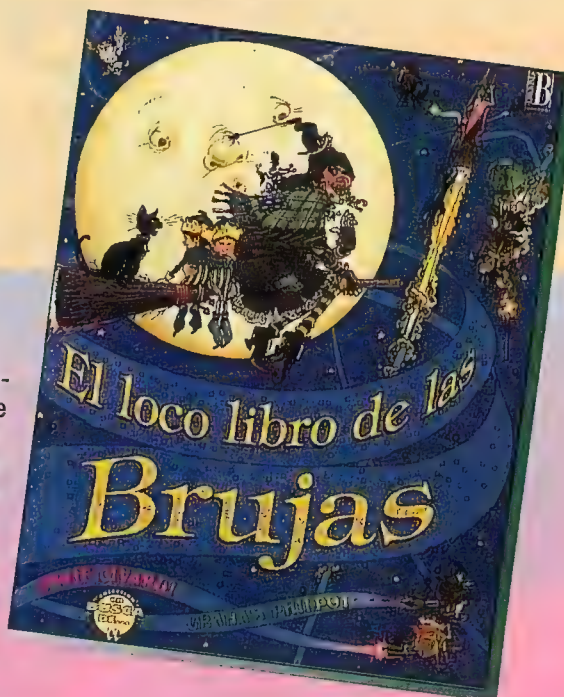
Una de las más famosas series de televisión, Sensación de Vivir, Beverly Hills 90210, llega ahora hasta nuestras manos en forma de libro. Las aventuras de Brandon y Brenda Walsh en la lujosa urbanización norteamericana, y el mundo que rodea a los adolescentes se explican detalladamente en textos y fotos inéditas, cuya autora es Janet Macoska. Contiene todos los datos biográficos de cada uno de los protagonistas de la conocida serie, que hará las delicias de la legión de seguidores que han conseguido estos muchachos de la pequeña pantalla.

UN MUNDO HECHIZADO

Sapos y culebras, conjuros y maldiciones se dan cita en EL LOCO LIBRO DE LAS BRUJAS, cuyos textos se deben a Annie Civardi, y sus ilustraciones, a Graham Philpot. Todo sucede en Ciudad Graznido, un lugar poblado por auténticas brujas, de las de escoba y pócima, y más concretamente en la casa de Verrugosa, una espantosa hechicera a la que no le falta detalle para que la consecución de sus malévolos trabajos llegue a buen fin. Todo ello, amenizado con unos textos especialmente indicados para el público infantil, y plagado de excelentes dibujos, llenos de divertidos detalles y personajes como la Bruja Pija, Vampi, Yocasta Spell o D.Moníaca.

EL APASIONANTE MUNDO DE LA MUSICA

Ser componente de un grupo musical puede ser fascinante. Esto es lo que cuenta Bernardo Atxaga en LOS BURROS EN LA CARRETERA. Pachi, alias "El espitoso", guitarra rítmica y voz, Josecho "El negruras", Mikel teclista e intérprete de instrumentos de viento, y Olegario, "Aristóteles", el batería, forman este insólito cuarteto que comienza su andadura artística en la calle, con todas las experiencias humanas que supone para estos adolescentes protagonistas de una novela que traduce literariamente la ilusión de muchos, adornada con fantasía e ilusión.



¡VEN CON NOSOTROS
A DEFENDER NUESTRO PLANETA!
TODOS LOS SABADOS A LAS 15'30
PERO AHORA EN

ANTENA 3

TELEVISIÓN



delfy

DELFI: SABADOS A LAS 15:30 H.

HOROSCOPO

Por Toñi López Terradas



ARIES

Tendrás buenas perspectivas relacionadas con un viaje que realizarás próximamente. Tus amistades apoyarán cualquier decisión que tomes, pero no les exijas más de lo que pueden dar.

Consejo: **Bart vs World** te ayudará a planear ese viaje.



CANCER

La familia se convertirá en tu mejor pasatiempo durante estas fechas, que serán favorables para los juegos de azar. Guarda energías porque las necesitarás para el próximo año. ¡Suerte!

Consejo: Economiza energía en el **W.W.F. 2**



LIBRA

La imaginación será tu fuerte durante todo el mes. Aprovecha esta situación y conseguirás hacer realidad muchos de aquellos deseos que considerabas imposibles. Cuidado con los catarros.

Consejo: Guíate por tu intuición y verás la última pantalla.



CAPRICORNIO

Te sentirás tremendamente alegre y comunicativo. La compañía será vital para ti estos días. Por contrapartida, la soledad puede acarrear depresiones y constantes cambios de humor.

Consejo: **Roger Rabbit II** impedirá que pierdas la alegría.



TAURO

Periodo muy apropiado para realizar cambios importantes en tu entorno laboral y profesional. La suerte te acompañará en todo lo que hagas. Ten cuidado y no cometas excesos con la alimentación.

Consejo: Consigue el máximo de puntos con el **Crüe Ball**.



LEO

Tu vida está cambiando nuevos replanteamientos que no llevarás a cabo si escatimas esfuerzos. Actúa con decisión. Si no controlas tus tendencias al derroche tendrás problemas económicos.

Consejo: Si dudas con **LHX Attack Chopper**, estarás perdido.



ESCORPIO

Controla tu mal carácter y verás como las personas se irán acercando hacia ti. Debes enfrentar los problemas con más tranquilidad en vez de ahogarte en ellos. Recibirás buenas noticias de algún lugar lejano.

Consejo: Desahógate con **Evander's Holyfield**.



ACUARIO

Querrás comprar todo lo que veas y luego te encontrarás con que muchas cosas no te valen para nada. Controla tus caprichos. No malgastes más energías en quedar bien o terminarás completamente agotado.

Consejo: Controla el gasto en el **Steel Empire**.



GEMINIS

Quizás tengas la culpa de la actitud que tienen hacia ti las personas que te rodean. Debes ser más generoso y comprender las posturas de los demás. Recibirás una sorpresa muy agradable.

Consejo: Vive un mundo espectacular con el **Wing Commander**



VIRGO

Recibirás el afecto que necesitas para sentirte seguro por parte de personas que estaban distanciadas de ti. Por otro lado, es el momento adecuado para cambiar algunas actitudes mentales.

Consejo: Relájate con juegos sencillos.



SAGITARIO

Gozarás de un magnetismo personal tan fuerte que ninguna persona se resistirá. Buen momento para el amor. Tendrás que elegir entre todas las fiestas y reuniones sociales a las que estarás invitado

Consejo: **Cool World** será tu juego este mes.



PISCIS

Las cosas cambian a tu alrededor a una velocidad increíble. Mantén la calma para que no se te escape nada de las manos porque puedes salir beneficiado. Todo depende de lo que hagas.

Consejo: **Popils** te ayudará a tranquilizarte.

TRIVIAL

Soluciones a las preguntas del número 7.

DIEZ SUSCRIPCIONES GRATIS A SUPER JUEGOS

GN	¿Cuál es la vitamina que produce la coagulación de la sangre?
AL	¿Cómo se llama el personaje protagonista de <i>La Traviata</i> ?
H	¿Qué rey fue mecenas de Richard Wagner?
D	¿Quién fue el boxeador de mayor edad que peleó por el título mundial de los pesados?
E	¿Qué película se desarrolla en el planeta Fiorina?
J	¿Cuál es el objetivo de Indiana Jones en su única aventura de videojuego que no está adaptada del cine?

GN	Australia
AL	Alfonso Ussía
H	Las langostas
D	Ninguno
E	Prince
J	Las granadas

GN	¿En qué continente está la isla-estado de santa Lucía?
AL	¿A qué estilo arquitectónico pertenece la catedral de Barcelona?
H	¿En qué ciudad está enterrado John F. Kennedy?
D	¿En qué ciudad juegan sus partidos de casa los Mavericks?
E	¿Cuál es la capital de Japón en los cómics de Akira?
J	¿Qué clase de animal es Spanky?

GN	Las del Niágara
AL	San Pedro
H	Ninguno
D	Con tres
E	Eurythmics
J	Cuatro

Sólo tienes que escribir las doce respuestas a las preguntas que aparecen en esta página y meterlas en un sobre, indicando edad y tipo de consola u ordenador que tienes. Envíalas a **SUPER JUEGOS**, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Entre todos los acertantes se sortearán diez suscripciones.

PIEGA UN SALTO DE ALTURA.

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS
Y HAZTE CON UNO DE ESTOS
OBSEQUIOS.



LA TARJETA DEL CLUB



CAMISETA MANGA LARGA



MALETIN CLEMENTS



¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE **SUPER JUEGOS** EN CASA.

VEN A MOGOLLON

**MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.**

*Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?*

VEN A LA NINTENDO



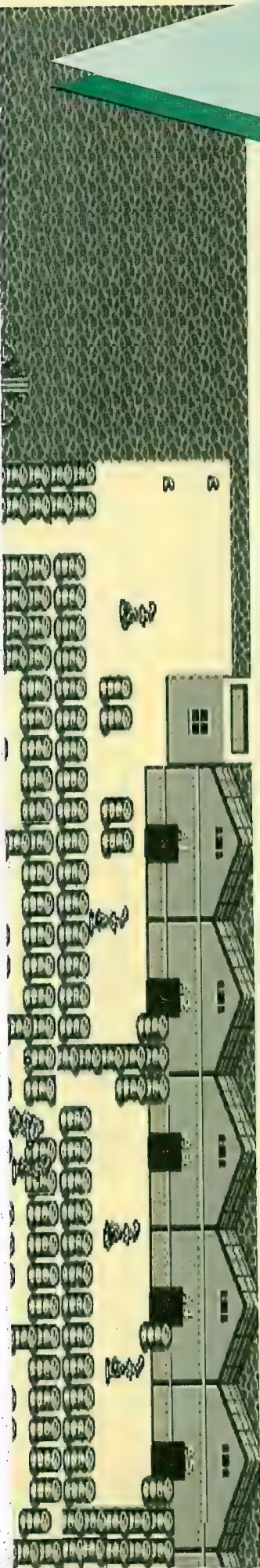
SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

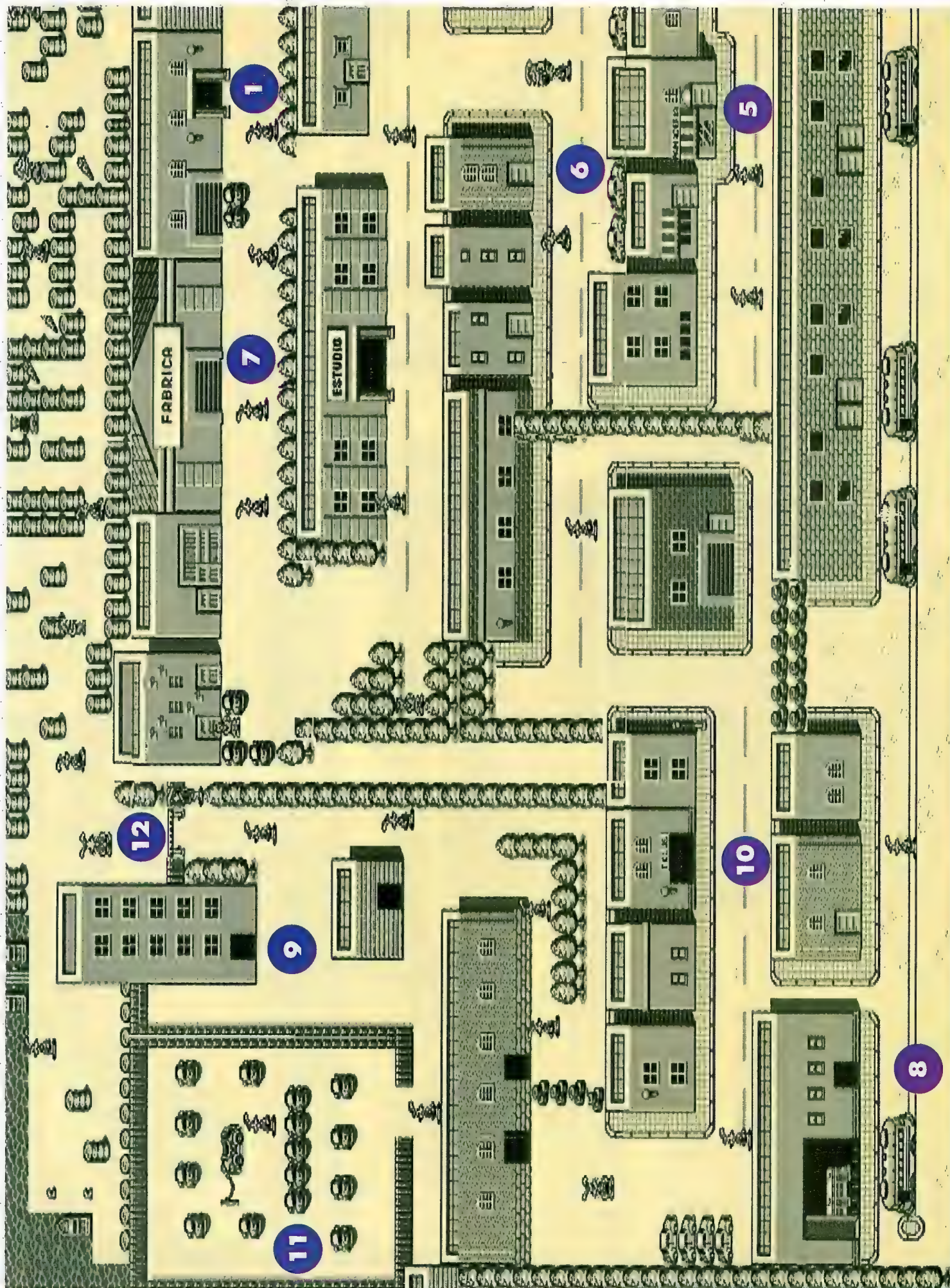
CONSOLAS

Mapas

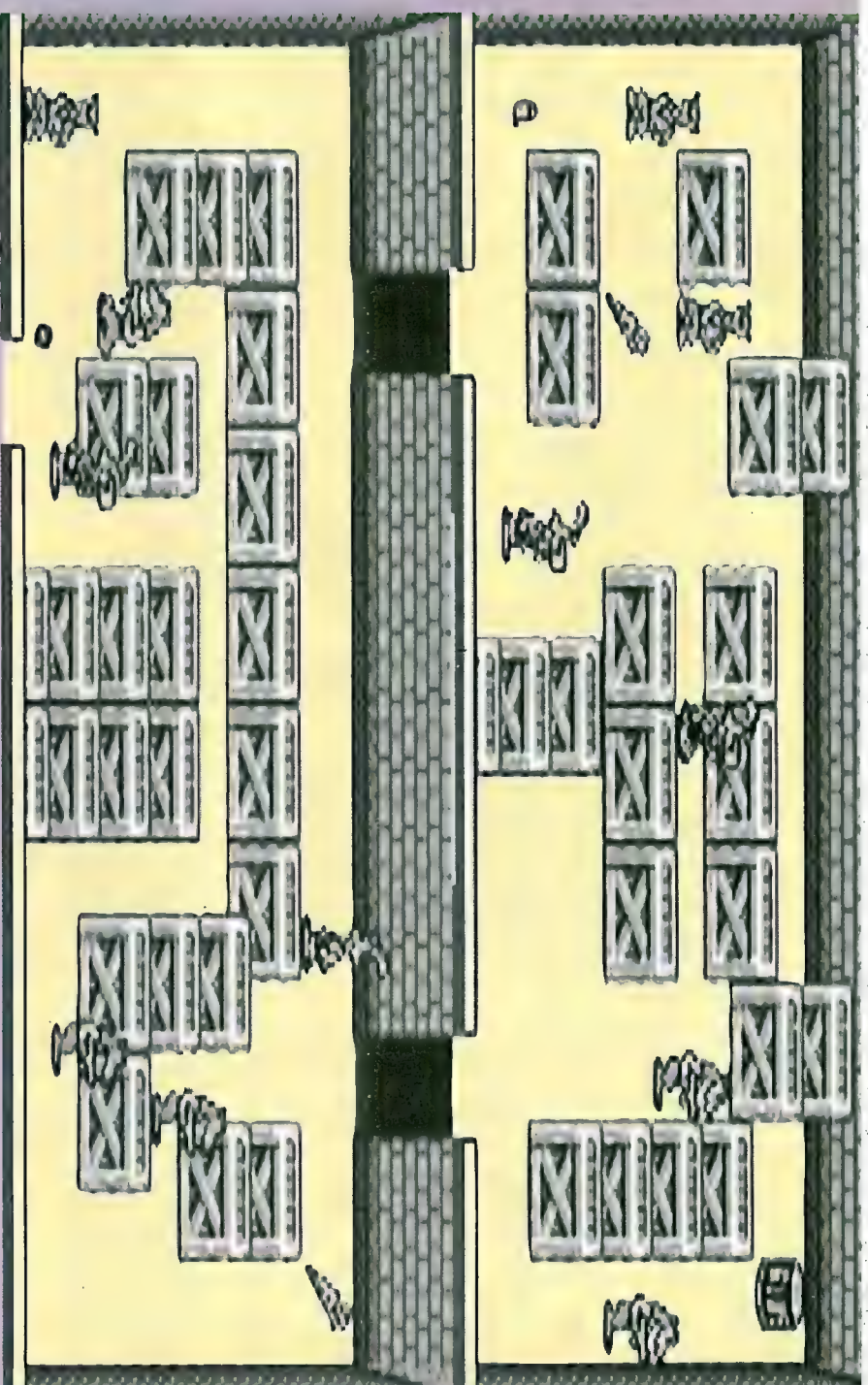
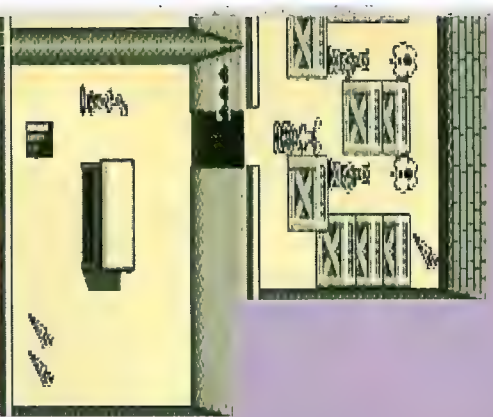
ROGGER RABBIT

El conejo más famoso desde B
metido en problemas. Sólo tú r





ces (4), ir a la tabrica (7),
 dibupistola, coger tranvía (8),
 ificio de las comadreja (9),
 las balas de los cajones,
 ar a Greasy, bajar a la calle y
 con Greasy.



ESCENA 4.- Ir al T-Club (10), hablar con clientes, coger tranvía (8), ir a la oficina (4), hablar con Baby Herman, coger tranvía (8), cortar cadenas de Benny (11), hablar con Benny, usar el silbato, ir a la oficina (4), pelear con Psycho, hablar con Valiant (4) y destruir a Psycho.

ESCENA 5.- Usar el silbato, ir al T-Club (10), pelear con comadreja, ir al puerto (12), ir al hangar A6 (13) y pelear con Smarty.

ESCENA 6.- Ir a Mansión Doom (14), hablar con Valiant y destruir a Doom.



TODAS LAS CLAVES

CONTRASEÑA
DL139YBY

CONTRASEÑA
GPLIMSRC

CONTRASEÑA
MPCIBQXJ

CONTRASEÑA
BQOTVEJP

CONTRASEÑA
RTJBNMJS

¡ADIOS!

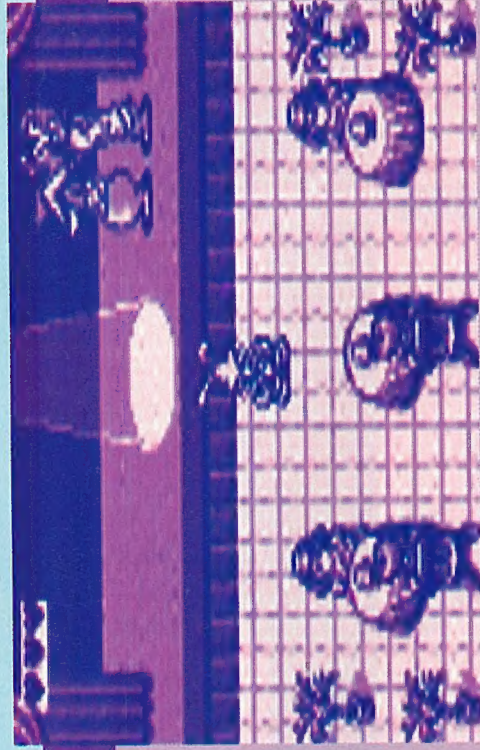
ugs Bunny se ha
puedes ayudarlo.

13

14

CONSOLAS

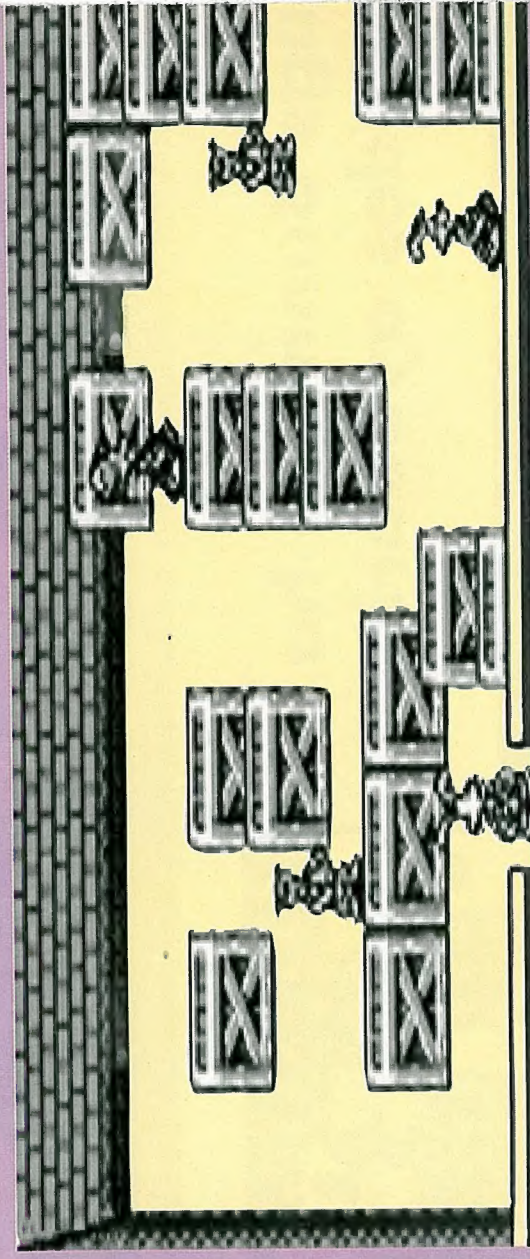
Mapas



HA

ESCENA 1.- Coger teléfono, ir a Acme (1), coger contraseña (2), contraseña al portero.

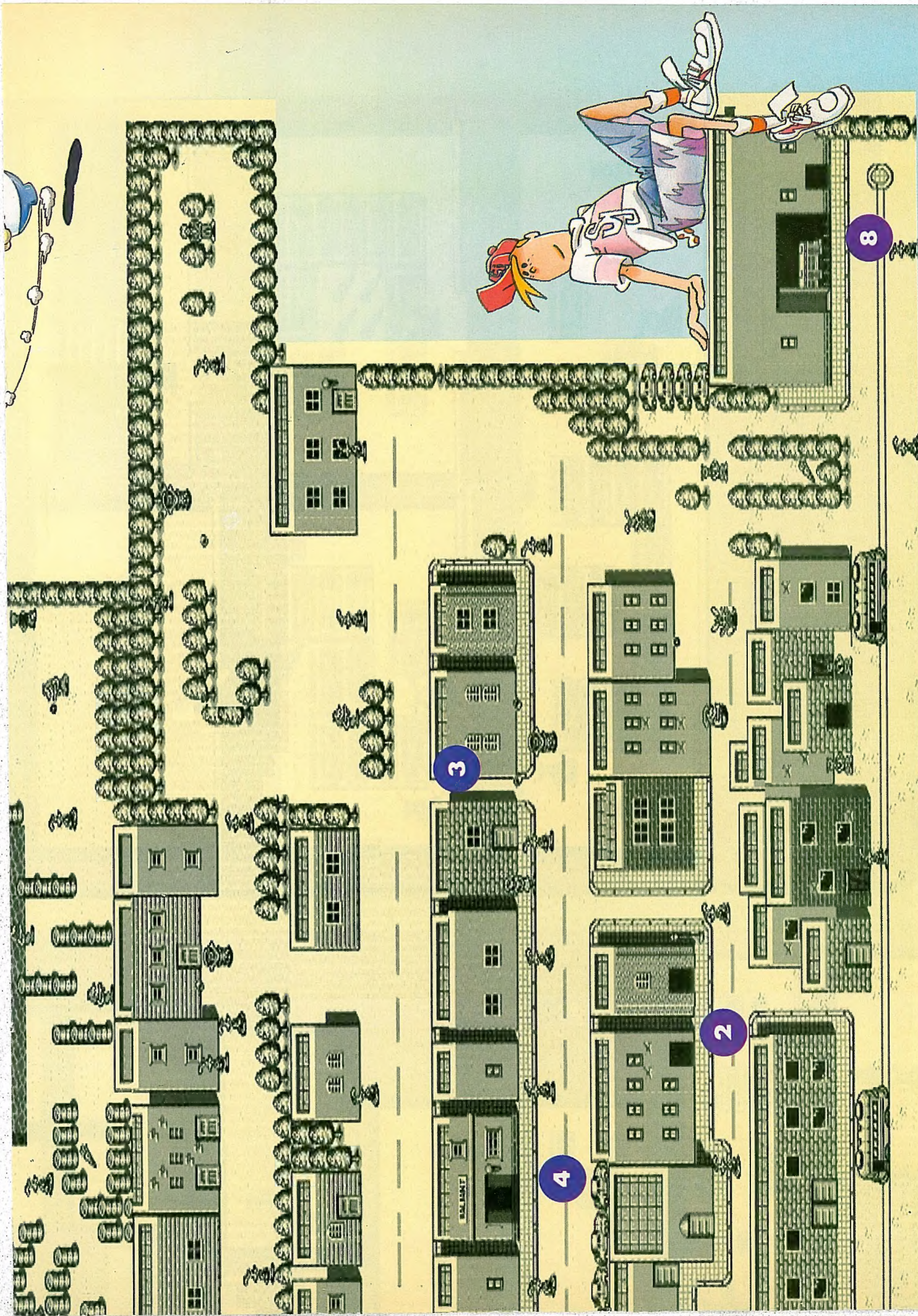
ESCENA 2.- Hablar con Valiant (armario de la izquierda, ir a la pa con el panadero, salir de la pana

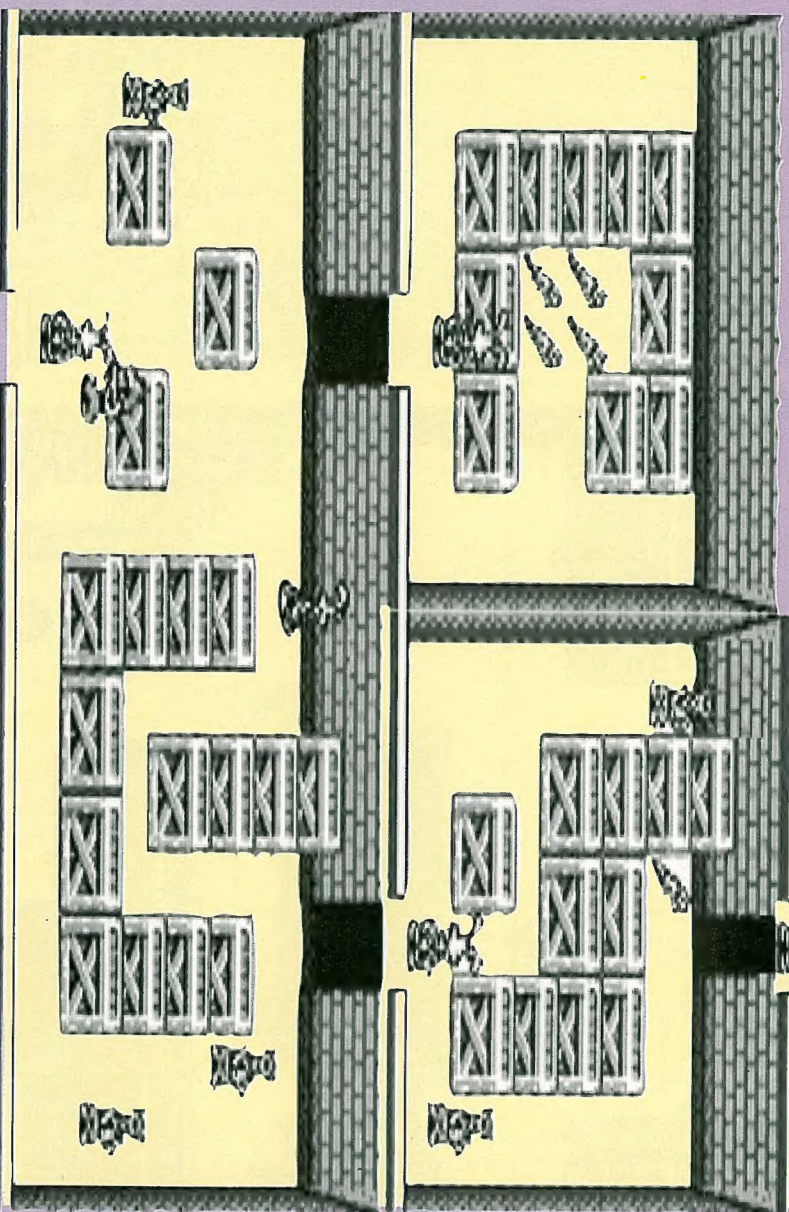
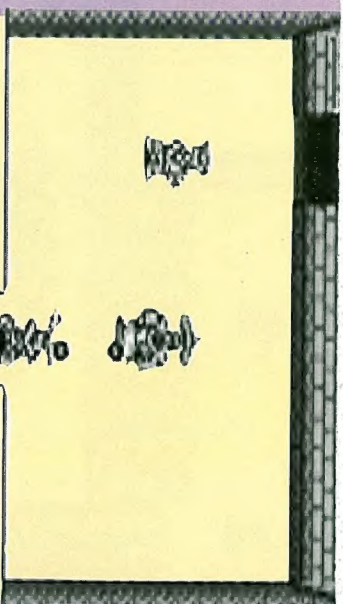


HANGAR A6

MA

ESCE





CLAVES DEL MAPA.-

En la parte anterior de este mapa os ofrecemos las contraseñas y la ciudad de Dibuliwood para que os podáis mover con soltura. Además, los números os indican la disposición de los lugares claves para

llegar a un final feliz.

En este otro lado, las soluciones adecuadas para cada escena y la disposición de las habitaciones más complicadas os ayudarán a jugar con ventaja una vez más.

dos ve
coger
ir al ec
coger
dispar
hablar

